PC Phantasmagoria
Um espanto!

ISSN 1630/3451 ED.94 R$ 3,60

SNES
SUPER MARIO WORLD 2
POWER RANGERS FIGHTING

MEGA
THE OOZE
EXOSQUAD
MEGA MAN
NHL HOCKEY 96

a nova versão de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Show de bola, gols de placa!

A GALERA QUER MAIS

Esta edição é um bom exemplo de que a indústria dos videogames não pára e o futuro vai ser impiedoso para quem não caprichar. Dê uma olhadela no Phantasmagoria, para PC: um jogaço esmerilhado. Curta The Ooze: uma boa inovação da Sega.
A Konami, por exemplo, nunca dormiu de touca: está lançando arcades radicais no Japão e já lançou a segunda versão de seu International SuperStar Soccer. Trata-se do melhor jogo de pelota já lançado para o SNES e ele ainda é novo nas lojas. Então, por que lançar a segunda versão tão depressa? Porque a galera quer mais! Certa está a Sony, que garantiu MK3 antes para o Playstation e deixou a ver navios a concorrência nos 32 bits. "Quem fica parado é poste"!

Yes, Yes, Yes! A Konami lança a segunda versão do melhor cart de futebol do console.

FRACO ●
REGULAR ●●
BOM ●●●
ÓTIMO ●●●●
CHOCANTE ●●●●●

SALADA X

PLAYSTATION

Tenho várias dúvidas sobre este console. Há a possibilidade de Street Fighter Zero sair para o PlayStation? Action Replay e Memory Card são a mesma coisa? A versão de MK3 para PlayStation será a 1.0 ou a 2.0? Onde fica o botão Run nos consoles domésticos?

EULERI B. MIRANDA
Ponta Grossa, PR

Vamos lá, Euleri: Sim! O CD de SFZero será lançado para o PlayStation em dezembro, segundo a Capcom. Action Replay e Memory Card são coisas diferentes. O Action Replay é acessório tipo Game Genie, que traz truques para determinados games. Será lançado para PlayStation na forma de cartão magnético. O Memory Card é, como o nome sugere, um cartão magnético de memória, para que você salve seu jogo e seus recordes. Tem a mesma função da bateria do Saturno, sacou?

A versão de MK3 provavelmente será a 2.0, mas ainda não testamos e não podemos afirmar com certeza. O Run, e todos os outros comandos de golpes, ficam no botão que você quiser. Os joysticks dos consoles domésticos podem ser configurados em MK3, ok?

Um Judge Dredd em estado de alerta. Boa sacada do Cláudio Antônio de Paula, de São João Del Rei (MG)

BASQUETE

Eu quero saber quais os melhores jogos de basquete para SNES. Por que vocês não fazem um especial comparando todas as versões de Mortal Kombat?

MANOEL PAULO M. DE ATAÍDE
Osasco, SP

Para um basqueteiro de SNES, Manoel, não faltam opções: entre os profissionais, há NBA Jam, NBA Jam Tournament Edition; do basquete de rua, há Jammit e RapJam. Fora os de zoeira pura, como Looney Tunes B-Ball. Estes são bons carts de basquete para o SNES. Sua sugestão para a comparação de MK foi bem recebida. Mas cá entre nós, depois de MK2 e MK3, você ainda joga o primeiro?

O Homem de Ferro é apenas um dos excelentes desenhos enviados pelo Anderson de C. Magalhães, de Cachoeira Paulista (SP)

O leitor Gustavo Padovani, de São Paulo (SP), adora Mortal Kombat 3. Saquem só a arte que ele fez do Cinder. Hot!!

EXIGÊNCIAS DEMAIS

Saudações, galera! Há quase dois meses comprei um Saturno americano com o CD Virtua Fighter. O problema é que não consigo encontrar uma locadora de CDs para o Saturno e não agüento mais jogar apenas o Virtua. Achei uma na Tijuca que tem vários games do Saturno, mas não me deixam ficar sócio pois não tenho telefone. Estou desesperado! Me ajudem!

AFRÂNIO L. CAVALLIER JÚNIOR
Rio de Janeiro, RJ

Olha, Afrânio, sua vida vai começar a melhorar. Seu console era do primeiro lote, lançado em escala restrita nos States. Agora que o Saturno foi lançado oficialmente nos Estados Unidos e no Brasil, mais locadoras terão os CDs. Quanto às exigências da locadora que você descolou, infelizmente é assim mesmo. Cada locadora ou empresa decide o que acha conveniente pedir de documentação para cadastrar seus clientes.

TRUQUE DAS 1000 FACES

Essa foi demais!! Três irmãos nos mandaram três cartas onde cada um quer sacanear o outro. Ótimo!! Então vamos ferrar com todos. Ninguém sai por cima dessa: confiram "Os Três Patetas"!!!
Olha aí os irmãos Bernardo C. Magri (camisa preta), Guilherme C. Magri (camisa vermelha) e Bruno C. Magri (camisa azul), todos de São Paulo (SP).

VENDO

Phantom System com pistola, 2 controles e 2 carts. Douglas da Silva, R. Cecília Melo de Vasconcelo, 24, CEP 04822-070, São Paulo, SP.

Mega Drive japonês com 5 carts. Leandro César, tel.: (011) 485-1744, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Hygor Pamplona, Cidade nova VI, WE 80, 811, Belém, PA.

Turbo Game com 2 controles e um cart. Maycon Roberto Reichert, tel.: (0473) 24-0312, Blumenau, SC.

Cart de Super NES. Naio Ino, tel.: (011) 572-7884, São Paulo, SP.

Carts de Super NES. Daniel, tel.: (011) 291-4294, São Paulo, SP.

Carts para Mega Drive e pistola de Nintendo. Renato Serra, tel.: (0192) 72-2240, Cosmópolis, SP.

Carts de Nintendo. Thiery Junger Coelho, tel.: (021) 248-4408, Rio de Janeiro, RJ.

Master System 3. David José Moreira Bilon, tel.: (0172) 61-3896, São José do Rio Pardo, SP.

Top Game com 2 controles e 4 carts. Elton Araujo Pereira, tel.: (011) 207-9525, São Paulo, SP.

Computador TK2000 2 com manual e 4 fitas. Sérgio Rodolfo Punhé Travagli, tel.: (0173) 22-2779, Barretos, SP.

Master 3 com 2 controles e 2 carts. Reinaldo Gennaro, tel.: (011) 522-0373, São Paulo, SP.

Master System 2 com 1 controle e 4 carts. Rodrigo Lourenço dos Santos, tel.: (011) 449-7727, São Bernardo do Campo, SP.

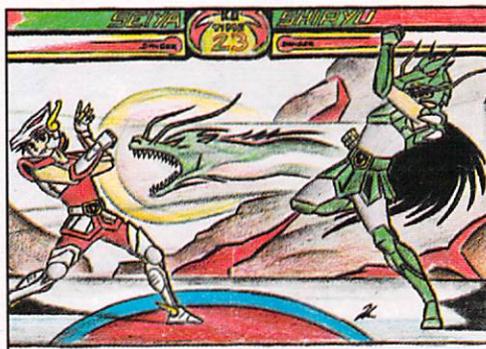
Raio Supercongelante pelas mãos de Luciano Rodrigues Mendonça, de Guajará Mirim (RO)

GAME GEAR VOADOR

Quero anunciar uns carts na seção de Rolos... sabe o que é, eu joguei o console de um amigo pela janela em uma briga e ele quebrou. Depois que esfriei a cabeça e vi a besteira que fiz, resolvi vender alguns carts que tenho para dar um Game Gear novo ao meu amigo. Tenho vários títulos, como NBA Live 95, NHL Hockey, Top Gear 2, Fifa Soccer 95 entre outros.

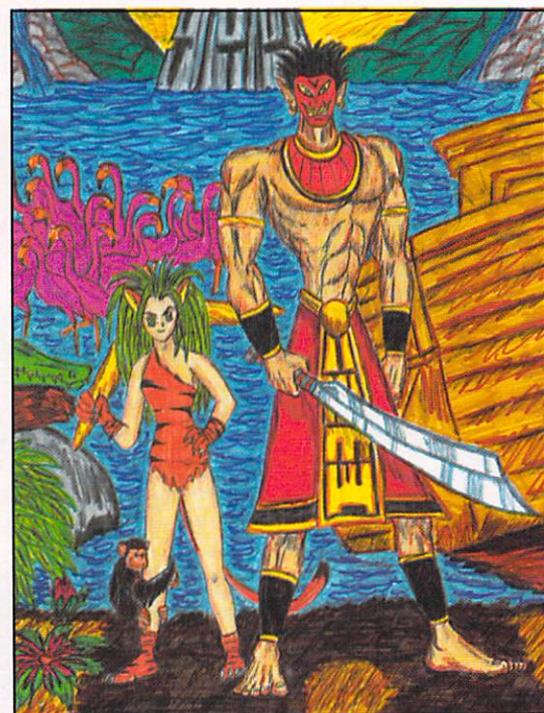
FÁBIO MENDES DE ARAÚJO
Fone (011) 272-2525,
São Paulo, SP

Xiii, que mancada, cara... E então, galera, vamos ajudar o Fábio a comprar um Game Gear novo para o amigo dele?

Magia do Dragão de Shiryu contra Seiya em um belo fighting do "game" Cavaleiros do Zodíaco. Claro: tudo imaginação do Rodrigo César C. Freitas, do Rio de Janeiro (RJ)

MUSEU DO ARCADE

O que aconteceu com os velhos arcades como Kid Colt, Commando e Side Arms, todos de 87 e verdadeiros clássicos em fliperamas? Saíram para Mega e SNES?

ARMANDO DE O. R. SOUSA
Itaquaquecetuba, SP.

Pois é, Armando, esses arcades sumiram e só deixaram saudade. Clássicos como o Fantastic, Cavaleiro Negro, Qix e outros nunca saíram para Mega ou SNES. Aliás, a Nintendo está emplacando uma versão de Qix para SNES pelo Satella View e é possível que ela saia em cartucho em 96. Uma vez ou outra, as softwarehouses relançam arcades de sucesso para consoles domésticos. Podemos citar dois casos: o Viewpoint e o Pitfall ambos para Mega Drive. Mas é muito pouco, né? Nós queremos mais. Aliás, nós queremos todos!

Opa!! Aí tem: como é que o Tam Tam de Samurai Shodown pode estar em dois lugares ao mesmo tempo? Ele está – transformado em macaco – no pé da Cham Cham e, ao mesmo tempo, ao lado dela!! O autor da confusão é o Jeffrey H. Morais, de Campo Mourão (PR). Explique-se, garoto!!

RESPOSTA DA GAME CHARADA Nº 91

Um pouco descabelante, esta Game Charada até ajudava os leitores mais apavorados: uma das palavras estava em três páginas diferentes, de propósito. As três valem, ok? As respostas eram: Caixa - págs. 4, 6 ou 8; Avestruz - pág. 35; Ciborgue - pág. 37; Clã - pág. 26; Conflitos - pág. 36; Dossiê - pág. 30; Feno - pág. 28 e Malaca - pág. 31.
Os vencedores são: do 1º ao 3º lugares - Henrique França Rodovalho, Pires do Rio (GO); Marcelo dos S. A. Vieira, São Paulo (SP) e Heleno Augusto Paiva de Oliveira, Cruzeiro (SP); e 4º ao 10º lugares para Gustavo Henrique de Souza, São Bernardo do Campo (SP); Alexandre Freire de Freitas, Pindamonhagaba (SP); Márcio Cardoso Teixeira, Rio de Janeiro (RJ); Jeivison A. dos Santos, Rio Claro (SP); Marcos Luiz dos Passos, São Paulo (SP); Marcelo Luís Borges, Americana (SP) e Felipe Camargo Munhoz, Itapetininga (SP).

VENDO

Carts para Mega Drive e Sega CD. Thiago de Souza, tel.: (033) 521-1755, Teófilo Otoni, MG

Carts para Game Gear. Diogo de Oliveira, tel.: (021) 237-6612, Rio de Janeiro, RJ.

Carts, pistola e 2 controles de Nintendo. Luiz Fernando, tel.: (011) 263-5515, São Paulo, SP.

SF2 Turbo para SNES. Bruno da Rocha H. Marques, tel.: (032) 462-1048, Além Paraíba, MG.

Master System 2 com 1 controle, 2 pistolas e 8 carts. Ramon de Carvalho Souza, tel.: (021) 712-7307, São Gonçalo, RJ.

Quem quer ver a carinha de todos os personagens da saga Mortalkombatiana? Os interessados podem dar uma boa sacada no desenho do Fábio Maia dos Santos, São Paulo (SP)

ADAPTADOR DO SATURNO

Uma locadora perto de casa vende um adaptador para o Saturno chamado "Universal Adaptador". Ele tem formato de cartucho e me disseram que serve para rodar CDs do Saturno americano no japonês e vice-e-versa. O quê vocês tem a dizer?

TIAGO DA SILVA PITTS CARNEIRO
Belém, PA.

É isso mesmo, Tiago: esse cartucho traduz os sinais dos games para as duas versões do console. O problema é que não é um produto oficial da Sega e o risco é todo seu. Como já dissemos no Shots, pelo menos em princípio, a entrada para cartucho do Saturno foi feita para ligação com o Sega Canal de TV, que ainda não foi inaugurado no Brasil, ok?

MAIS MORTAL KOMBAT 2

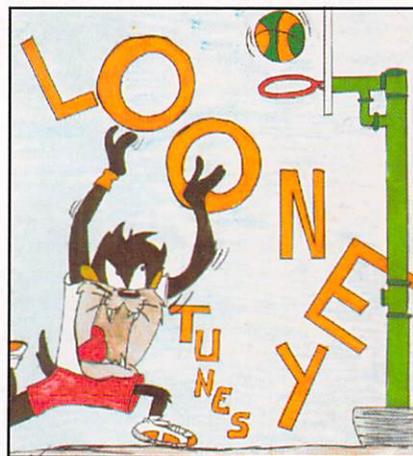
Alô rapaziada! Gostaria de saber os mortais dos lutadores deste game para Master System. Valeu, galera!

CELSO RABELO PERDIGÃO
Av. Bernardo Sayão, Pass: Helena Dias, 103,
Jurunas CEP 66000-970
Belém, PA

Algum tempo atrás comprei este cart para SNES, só que nunca soube dar os Fatalities. O que faço?

ROBERTO MAMMANA
Rua Piracicaba, 22 Centro CEP 12210-240
Piracicaba, SP

Uma boa dica para vocês, Celso e Roberto, é procurar a edição Especial Mortal Kombat 2. Ela saiu no final do ano passado e esgotou nas bancas. Mas com certeza vocês conseguirão comprá-la de algum colecionador de Ação Games. Alô, galera: quem puder ajudar o Celsão e o Robertão escreva para os dois, falou?

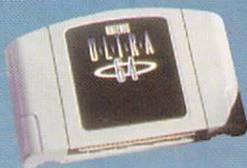
Uma bela cena do Looney Tunes B-Ball, cart com o Demônio da Tazmania e outros heróis. Aqui, em traço livre do Diogo V. R. Cemin, de Caxias do Sul (RS)

Para a Konami, pela brilhante continuação de Perfect Eleven: Fighting Eleven para SNES é um jogaço!

SHOTS

ULTRA 64 SERÁ EXIBIDO EM NOVEMBRO

A Nintendo confirmou a apresentação oficial do Ultra 64 no final deste mês de novembro, na feira Shoshinkai, que rolará no Japão. A Big N deverá exibir 100 consoles com 3 ou 4 jogos e talvez decida sortear as máquinas e os cartuchos entre os visitantes da feira. Ai que inveja!

O Ultra 64 tem lançamento previsto para abril de 96, simultaneamente nos Estados Unidos e Japão. Mas existe a possibilidade, que alguns especialistas consideram muito remota, de o console sair já em dezembro no Japão. Seria uma boa maneira, para a Nintendo, de testar o Ultra junto aos exigentes jogadores japoneses.

Os controles do console continuam sendo a maior incógnita até agora, pois a Nintendo só mostrou a máquina e um cartucho. Segundo a revista EGM, os controles serão muito especiais e desenhados para ter bom desempenho em simuladores de vôo e de corrida. Nossa! Como será isso?

A única foto divulgada do Ultra 64. Como serão os joysticks para essas quatro entradas?

O ACESSÓRIO M2, para transformar o 3DO num 64 bits, só deverá ser lançado entre abril e junho de 96. O M2 já foi exibido no Japão no início do ano e nos States, em maio. Na edição nº 79, noticiamos que ele já havia sido lançado, segundo a revista japonesa Famitsu. Erro da Famitsu e erro nosso. Sorry guys!

A SQUARE SOFT está a mil e continua garantindo louvores como a mais competente softhouse de RPGs do planeta. **Chrono Trigger** para SNES foi eleito pelos editores da revista EGM como o melhor entre os 50 melhores games de 95 e escolhido como "The Best" também pelos leitores, na edição de outubro. Além disso, a galera já babava, em outubro, na espera de **Secret of Evermore**, continuação de Secret of Mana. A Square deverá brilhar ainda mais em 96: basta passar os olhos nos gráficos que ela conseguiu colocar em **Super Mario RPG**, usando a tecnologia ACM. Segundo a Nintendo, o jogo terá o melhor visual da história dos 16 Bits.

Olha o visual de Super Mario RPG para SNES. A Nintendo promete gráficos melhores que os de Donkey Kong Country

CONFIRMADO LANÇAMENTO DO MEGA DRIVE PORTÁTIL

Depois de muitas especulações, a notícia foi confirmada. Em entrevista à Ação Games, o presidente da Tec Toy, Stephano Arnhold, confirmou que a Sega vai lançar mesmo um Mega Drive portátil, com tela própria. O portátil de 16 bits da Sega está sendo chamado provisoriamente de Nomad e, segundo notícias publicadas no Japão e Estados Unidos, terá tela de cristal líqüido colorida fabricada pela Citizen e talvez seja pré-lançado neste Natal, nos States. O lançamento, pra valer, só em 96. O portátil deverá rodar toda a coleção de cartuchos já feitos para o Mega Drive. No Brasil, a Tec Toy ainda não definiu a data para o lançamento, mas confirmou que continuará a fabricar o Game Gear e os jogos para ele.

STREET FIGHTER 2

Desenho - Fique ligado: O SBT está transmitindo, desde 14 de outubro, a série original japonesa de Street Fighter 2 em desenho animado. São 26 capítulos que vão ao ar, até dezembro, sempre às 10h30 nos domingos, com reprise nos sábados seguintes, no mesmo horário. Essa série saiu também em mangás (gibis) no Japão. Streetmaníacos, correi atrás!

O mestre tenta ensinar Ryu a usar pela primeira vez uma magia, mas ele não consegue

Ryu convida Ken (de costas) para um animado banho de piscina

A NAMCO marca ponto outra vez. Além de muito bom, o game de luta **Weapon Lord**, lançado no final de outubro, é o primeiro a sair oficialmente com o selo X-Band. Lembrando: X-Band é o sistema lançado nos States em que a moçada pode debulhar jogos via telefone, dentro de uma rede. Não há previsão de lançamento no Brasil desse sistema, que é melhor e mais barato que debulhar via Internet.

EARTHWORM JIM 2 sairá em novembro, em versões simultâneas para Mega e SNES. É a promessa da Shiny, que anuncia um minhocaço de cart!

Vem aí uma NOVIDADE

Que vai deiXar você

LIGADÍSSIMO!

o mundo eletrônico

Não PÁra...

nem a GENTE

Mortal Kombat 3

MEGA/SNES PLAYSTATION

Golpes mil - Uuu! Estes meninos são animais! Caio C. C. Moreira, Luiz Ricardo de Souza e o Marco A. Gugani, de Guarulhos, São Paulo, mandaram pra gente uma pá de golpes do MK3. Juntamos os golpes dos figuras com os que já havíamos descoberto debulhando os carts e o resultado está aqui. Golpes e mais golpes pra você abusar no seu console. O legal é que todos os golpes que damos servem para as versões de Mega Drive, SNES e Playstation. A redação agradece aos "3 Mosqueteiros do Videogame". Sempre é bom lembrar que o joystick é configurável e damos os comandos com os botões do original em arcade. Relembrando:

LP - Soco Baixo
HP - Soco Alto
LK - Chute Baixo
HK - Chute Alto
BL - Block (Defesa)
RN - Run (Corrida)

Lembre-se, também, que os Animalities só funcionam no 3º Round, depois de aplicar o Mercy, que tem apenas um comando para todos os personagens:

Mercy - Segure Run, aperte ↓↓↓ e solte Run.

SONYA

Animality - perto do inimigo, segure LP, ← → ↓ → e solte LP

Stage Fatality - perto do inimigo, → → ↓ + HP

SHANG TSUNG

Fatality 2 - perto do inimigo, segure LP, RN, BL, RN, BL e solte LP

Friendship - LK, RN, RN, ↓

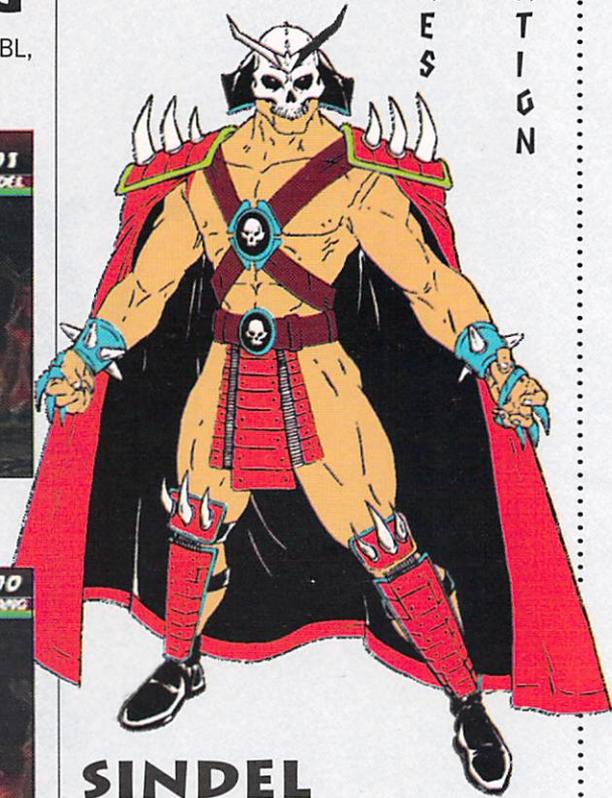
Babality - RN, RN, RN, LK

Stage Fatality - perto do inimigo, ↑ ↑ ← + LP

Animality - perto do inimigo segure HP,RN, RN, RN e solte HP

JAX

Fatality 2 - RN, BL,, RN, RN, + LK

Stage Fatality - perto do inimigo, ↓ → ↓ + LP

SINDEL

Fatality 1 - perto do inimigo, RN, BL, BL, RN, BL + RN

Stage Fatality - perto do inimigo, ↓ ↓ ↓ ↓ + LP

LIU KANG

Stage Fatality - perto do inimigo, RN, BL, BL, LK

Animality - perto do inimigo, ↓ ↓ ↓ ↑

STRYKER

Friendship - LP, RN, RN, LP

SEKTOR

Animality - perto do inimigo, → → ↓ ↑

Friendship - RN, RN, RN, RN, ↓

SUB-ZERO

Animality - perto do inimigo, → → ↑ ↑

Stage Fatality - perto do inimigo, ← ↓ → → + HK

CIRAX

Fatality - ↓ ↓ ↑ ↓, HP

Fatality 2 - perto do inimigo, ↓ ↓ → ↑ + RN

Animality - perto do inimigo, ↑ ↑ ↓ ↓

Babality - → → ← + HP

KABAL

Friendship - RN, LK, RN, RN, ↑

Fatality - ↓ ↓ ← → + BL

SHEEVA

Animality - perto do inimigo, RN, BL, BL, BL, BL

Stage Fatality - perto do inimigo, ↓ → ↓ → + LP

KUNG LAO

Fatality 1 - perto do inimigo, → → ← ↓ + HP

Fatality 2 - BL+ RN, BL + RN, ↓

Animality - perto do inimigo, RN, RN, RN, RN, BL

Babality - ↓ → → + HP

Friendship - RN, LP, RN, LK

Dicas

Gex

3DO

Debug mode - Lagartixa voadora? Turbinada? De cabeça para baixo? É aqui mesmo que você pode fazer estas loucuras. Inicie normalmente o jogo e aperte o botão P para pausar. Segure R e faça a seqüência ←, C, ↓, ←, →, A, ↓, →, ←. Estes comandos vão despausar o jogo e aí começa a farra. Basta apertar o botão R para checar os efeitos especiais possíveis com cada botão dos joysticks. Por exemplo: com o botão X do controle 1, Gex voa por toda a tela; apertando o C do controle 2, a lagartixa fica com o salto mais alto, invencibilidade e tiro contínuo. E por aí vai.

Speed Racer

SNES

Corredor X - Julio Gazzetti Yamashita, de São Bernardo do Campo (SP) manda pra galera a password para jogar com o Corredor X: **GSDRG**.

NBA Live 95

MEGA

Golfe? - Isso mesmo: um joguinho de golfe escondido neste cart de basquete. Comece um Exhibition Game e escolha os times. Vá para a tela de seleção de jogadores e aperte ↑. A frase Player 1 vai mudar para Start New. Em seguida, aperte Start para ir à tela de password, onde você deve usar a senha REFLOG. Depois é só testar se sua mira para os buracos do golfe é tão boa quanto para as cestas do basquete.

Sunset Riders

MEGA

99 Continues - Na tela de apresentação, escolha Options. No item Sound, selecione 0E e aperte A para escutar o som correspondente. Volte à tela de apresentação e proceda como se fosse começar o jogo. Quando o personagem que você escolher aparecer na tela, aperte rapidamente A + B + C e solte. Se tiver feito tudo direitinho, terá 99 continues quando começar o game.

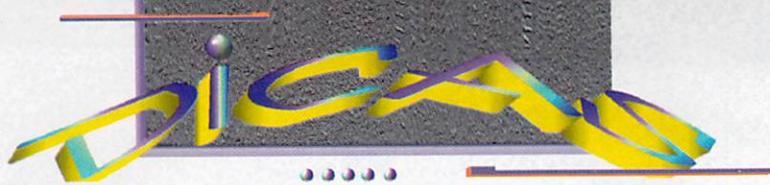
Pitfall The Mayan Adventure

MEGA

Seleção de fases - Na tela de apresentação aperte B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A, ↑. Na mesma tela, basta usar o Direcional para escolher estágios.

WWF Raw

SNES

Porrada animal - Essa dica foi enviada pelos leitores Renato de Oliveira e Diego Dorow, de Santos (SP). Funciona assim: Na tela do logo (a primeira que aparece quando você liga o console), aperte B, Y, ↑. Beleza! Agora entre no modo contra o computador e confira. Cada soco que você acerta arranca metade da energia do adversário. Outro soco neles e bye, bye!!

Sylvester and Tweety in Cagey Capers

MEGA

Debug total - Nada como truquinhos espertos e fáceis de usar. Para entrar com as seqüências abaixo, basta pausar o game a qualquer momento.

Tempo extra - ↑, A, B, C, C, A, ↑, C, C, C, ↑.
Energia extra - A, A, A, B, B, A, B, C
Continues extras - →, ←, A, A, B, ↑, C, A, B, B, C
Invencibilidade - B, B, ↑, A, ←, →, ↓, →, B, B, C

Toughman Contest

MEGA

Passwords - Se você não viu muita graça neste game, as passwords abaixo podem fazê-lo mudar de opinião. Elas devem ser usadas normalmente na tela de passwords do jogo.
RUBE - O segundo jogador fica sem cabeça e sangra o tempo todo. Bleargh!
FQSTER - Aparece um conhecido personagem para o segundo lutador. Adivinhe!
2LT - Os combates terminam por morte súbita. Levou três porradas, nocaute!
HYPER - Os lutadores ficam turbinados.
MAXX - O lutador 1 fica invulnerável. Mas fique ligado: o computador pode vencê-lo nos pontos
MRBUCKEYE - Você pode usar todos os golpes especiais, independentemente da configuração escolhida.
WEASEL - O segundo lutador ficará baixinho. Mas não pense que será fácil detoná-lo.
SUPERG - Aumenta o nível de dificuldade nas lutas contra o computador.

Donkey Kong Country

SNES

Só bônus - Dica para curtir só as fases de bônus. Use a seqüência ↓, Y, ↓, ↓, Y na tela de apresentação do game. Ela dá acesso à tela da foto, para acessar todos os bônus.

Nigel Mansell F1 Challenge

SNES

Password para a última corrida - Essa dica foi enviada pelo leitor Adelcino J. R. Júnior, de Promissão (SP). E não é só: com ela você ainda é campeão, mesmo sem vencer a prova. Anote e levante a taça!!
Z55RY8.ØLBØGD.ND15.

Eternal Champions

Challenge From the Dark Side

Você achava que sabia tudo deste game, né? Pois veja o que mandaram os leitores Bruno César da S. Dentini, de Ibitinga (SP); Fábio Luís e Victor Paulo S. Freire, de Osasco (SP); Édson L. da Silva, de Jaraguá do Sul (SC); Márcio R. de F. Vieira, de Portão (RS) e Jorge Ricardo B. de Oliveira, de São Vicente (SP). Valeu, seus animais!!!

SUDDEN DEATHS E OVERKILLS

Golpes fatais de tela. Lembre-se: seu inimigo deve ter um tequinho de energia quando estiver na posição correta para ser liqüidado, ok?

SUDDEN DEATHS

Tela do Xavier - Em frente a árvore da esquerda, onde está uma coruja, posicione o inimigo e detone o golpe final.

Tela do Trident - Detone o último golpe com o ombro do inimigo embaixo da folha, de costas para a árvore.

Tela do Slash - Deixe o buraco entre as pernas do oponente antes de mandar ver.

OVERKILLS

Tela do MidKnight - Fique à esquerda de seu oponente e deixe-o embaixo da máquina onde está o 05, bem ao centro. Ali, faça-o cair no alçapão à direita da máquina.

Tela da Shadow - Dispare o golpe no meio das duas últimas letras do final da placa. Fique à direita do oponente.

VENDETTAS

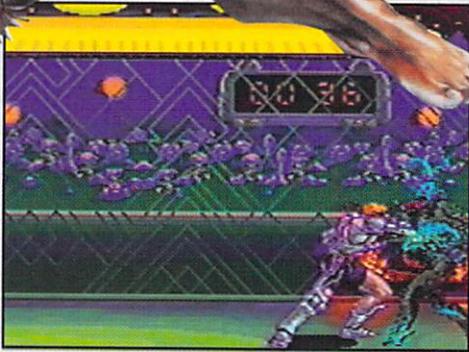
São movimentos fatais, feitos sempre no round decisivo, após deixar o inimigo tonto e com 1/3 ou menos de sua energia. Para executá-la, faça a seqüência correta para cada lutador e delire. Atenção: os comandos abaixo foram feitos com o lutador à esquerda e o inimigo à direita, ok?

Shadow - Perto, ↓ ↓ ← ↓, C
Slash - Perto, ↓ → ↓ →, C

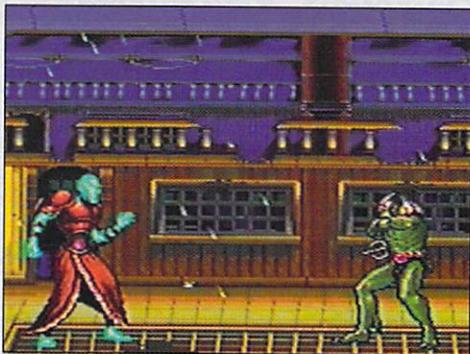
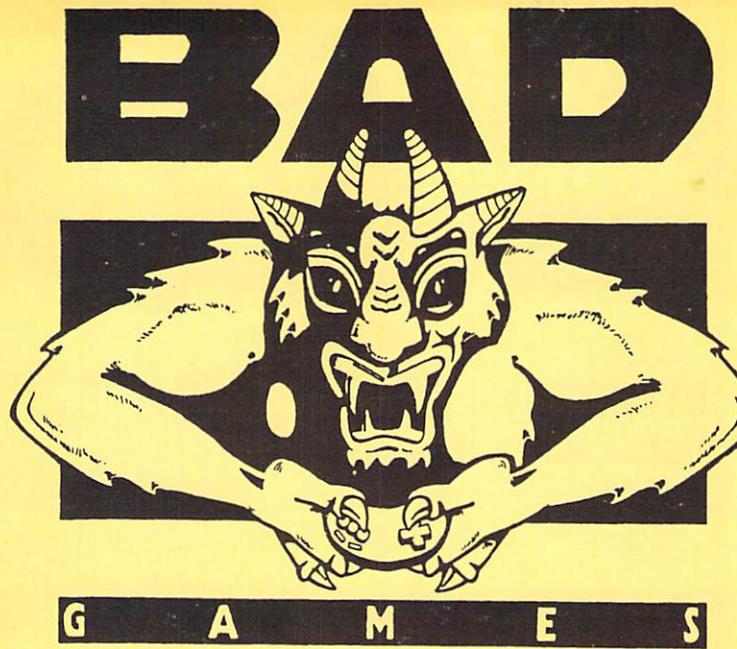
Xavier - Perto, ↓ ↓ ← ←, C

MidKnight - Perto, ↓ → → ↓, B

Trident - Perto, → → ↓ →, A

Blade - Perto, ↓ ↓ → →, X

Rax - Perto, → ← → ←, B

CINEKILLS

Estes fatais são executados apenas por Eternal. Após uma seqüência de combos contra o adversário, **no último e decisivo round**, Eternal interrompe a luta e o elimina cinematograficamente. Antes de começar, siga as regras: entre no duel, escolha dois players e desligue o Inner Strenght (posição Off). **Muito importante: a seqüência de golpes deve deixar seu inimigo tonto e com menos da metade da energia. Se o adversário ficar tonto com metade ou mais de energia, o Cinekill não funcionará.** Para evitar isso, comece a luta acertando alguns golpes médios e fracos e, após tirar 1/4 da energia do adversário, faça a seqüência final até deixá-lo tonto.

Raven - Z repetidamente (não encoste o inimigo no canto).

Shadow - Voadora, ← →, B + C, ← →, C.

Lost Dynasty

LOST DYNASTY
Data East

Luta - 1 ou 2 jogadores
CD Japonês

GRÁFICO	4
SOM	3
DESAFIO	3
DIVERSÃO	3
JOGABILIDADE	3
ORIGINALIDADE	2

Um game no esquemão do Neo Geo. Mas a jogabilidade precisaria ser melhor para empolgar: ela é imperdoável num console 32 bits

COMANDOS

Joystick configurável. Esta é a nossa sugestão:

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte
A + X	Provocação
B + Y	Fingir-se liquidado
C + Z	Arremessa a arma

MODOS E OPTIONS

São dois modos de jogo e só no Special dá para controlar o chefe Chougai. Você pode escolher o nível de dificuldade, velocidade, Handicap e, se preferir, tira o sangue e as armas dos personagens.

Nem tudo precisa ser poligonal nos 32 Bits. A Sega invadiu a praia da SNK e encomendou um game de luta à Data East com visual e o jeitão do Neo Geo. O esquema que tanto agrada à moçada do fight! O game traz boa jogabilidade, golpes vistosos e personagens esquisitos. Mas por enquanto, o CD só saiu no Japão. Nesta matéria damos só os melhores golpes de cada personagem.

Shishin

Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco

Magia - ↓ ↘ → + Soco
Corrida com soco de fogo (sem a arma) - ↓ ↙ ← + Soco, depois faça → + Soco

Rinchuu

Magia - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco

Ataque triplo - → ↓ ↘ + Chute
Seqüência de lança - aperte soco repetidamente

Rochishin

Dash - ↙ 2s., → + Soco, depois faça → + Soco
Gelo alto - ↓ ↙ ← + Soco
Gelo baixo - ↓ ↙ ← + Chute

Genshouji

Magia - ← 2s., → + Soco
Dragão de gelo - → ↓ ↘ + Chute
Controla a "bola" d'água - ← ↙ ↓ ↘ → + Chute, depois aperte os botões de Soco

Chogai

Magia - ↓ ↘ → + Soco
Voadora de fogo - ↓ ↙ ← + Chute
Clones - ↓ ↙ ← + Soco

Kousonshou

Ataque alto com o demônio - ← 2s., → + Soco
Ataque baixo com o demônio - ← 2s., → + Chute
Deslizada - ↓ ↘ → + Chute

Genshoushichi

Magia - ← 2s., → + Soco
Shock and Kick - → ↓ ↘ + Chute
Gêiser - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco

Kosanjyou

Chute duplo - ↓ ↘ → + Chute

Magia no chão - ↓ ↘ → + Soco
Dragon Punch com espada - → ↓ ↘ + Soco

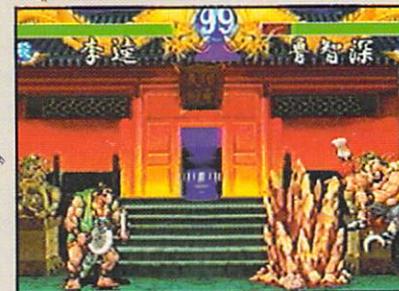
Bushou

Seqüência de socos - ↓ ↙ ← + 3 vezes Soco

Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco
Joelhada - → + Chute

Genshougo

Magia - ↓ ↘ → + Soco
Giratória - ↙ ↓ ↘ ↓ ↙ + Chute
Gêiser - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco

Riki

Terremoto - ↓ ↙ ← + Soco

Bafo de fogo - → ↓ ↘ + Soco
Corrida com machadada - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco

Taisou

Explosão - ↙ 2s., → + Soco
Teletransporte com ataque - → ↓ ↘ + Soco
Ataque com adaga - ↓ ↘ → + Soco

MORTAL KOMBAT 3

Luta - 1 ou 2 jogadores
Midway/Sony

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Maravilhosa, esta versão supera qualquer outra em todos os aspectos. Um show!

COMANDOS

Nossa sugestão:

L1 e R1	Block (Defesa)
L2 e R2	Run (Corrida)
X	Low Punch (Soco Baixo)
○	Low Kick (Chute Baixo)
□	High Punch (Soco Alto)
△	High Kick (Chute Alto)
Start	Pausa

A-DRE-NA-LI-NA puuuura!! Nunca vimos uma adaptação tão perfeita. Este MK3 supera qualquer outra versão doméstica e, se o seu televisor tiver uma tela generosa, então o resultado é melhor até que no arcade. Gráficos, som e jogabilidade, tudo ficou ótimo. Este MK3 está MK10!

Gráficos de arrepiar

Sabe aquele gancho que vara o teto e arremessa o inimigo para o andar de cima em algumas telas? No PlayStation ele é cinematográfico. No Mega e no SNES, quando as pedras do piso se quebram, elas somem. Agora elas vão se esfarelando até virarem areia. Muito mais real!!

Quase tudo igual

Sim!! Porque nesta versão dá para pausar as lutas. O resto, como modos de jogo, golpes, fatais, códigos secretos e personagens são os mesmos. estão iguais. Portanto, valem os golpes que publicamos na edição 93 (Mega & SNES) e os novos, na seção Dicas desta edição. Mas descobrimos pelo menos um golpe que foi modificado. Há um ...

...Friendship novo!!!

Um carrinho de bebê no Friendship do Striker. Um golpe diferente que descobrimos nesta versão

O MK3 do PlayStation não está rigorosamente fiel. Basta ver o Friendship do Striker. Nas outras versões – caseiras ou não – o policial assobia e todos os personagens atravessam a tela. Agora passa um carrinho com alguns personagens transformados em bebês. Uma mistura legal de Babality com Friendship. Talvez haja outros.

Riqueza de detalhes gráficos: as pedras vão se esfarelando até virarem areia

Os cenários estão ótimos. Simplesmente perfeitos

PINTOU A SEGUNDA VERSÃO DE

INTERNATIONAL

FIGHTING ELEVEN (International Superstar Soccer Deluxe) Konami

Esporte - 1 a 8 jogadores (até 4 simultâneos)
Cartucho japonês - 24 Mega

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Dá-lhes Konami! Um belo aperfeiçoamento, deu mais realismo ao cart. Torçamos para que a versão americana traga a voz de comentaristas e locutores. A primeira versão gringa não teve

COMANDOS

Há quatro opções de controles. Escolhemos esta:

COM BOLA	
A	Passe longo
B	Passe curto
X	Chute
Y	Corre
Y várias vezes	Dribla

SEM BOLA	
A	Carrinho
B	Dividida
X	Cabeçada
Y	Vê o campo (em cobranças de bola parada)
L e R	Muda para jogador mais próximo da bola
Select	Entra em Opções

Senhoras e senhores, com vocês, um luxo de game!! A Konami ataca outra vez, animalizando o melhor cartucho de pelota já lançado para o Super NES. A segunda versão de International SuperStar Soccer já está rolando nas locadoras, no cartucho japonês Fighting Eleven. O cart traz melhorias sutis, mas que garantem jogos mais realistas. O game traz agora comentarista para os principais lances, locutor do estádio, replay para qualquer jogada e até os fiscais da federação aparecem, com as famosas plaquinhas indicando substituições em campo! Além disso, é o primeiro jogo a trazer juízes de linha, os famosos Bandeirinhas. A jogabilidade continua dez. Um exagero!

TIMES E TÁTICAS

São 36 seleções do mundo todo, divididas em categorias. Três para a Europa (18 times em 3 grupos); uma para seleções asiáticas (6 times, só um grupo); uma para seleções das Américas do Norte e Central (idem) e uma para times da América Latina (idem). Cada seleção tem a sua tática específica quando é controlada pelo computador. Por exemplo: o Brasil joga no 4-4-2, mas quando você o controla, pode mudar essa tática. São 16 táticas diferentes. Você muda se quiser, ok?

Esqueça as problemáticas passwords. Esta versão tem bateria para até três Saves

Oba! A qualquer momento do game é possível pausar e ver o Replay. Fez uma jogada sensacional? Pause e assista!

Se você optar por ter prorrogação, ainda escolhe se será por tempo ou por morte súbita (vence quem marcar primeiro)

MODOS DE JOGO

O **Open Game** traz três opções: *Exhibition* - Você encara apenas uma partida com qualquer time (contra o computador ou em até 4 joysticks); *Mini League* - Um campeonato com até 6 equipes. *Mini Tournament* - Outro campeonato, agora com até 8 equipes. Nos "Minis" o esquema é mata-mata, ou seja, perdeu caiu fora.

International Cup - É a própria Copa do Mundo, igualzinha à de verdade, com 24 times e incluindo as eliminatórias.

World Series - É loucura total: todos contra todos – os 36 times – no esquema de turno e returno.

Scenarios - É igual ao da primeira versão. Você tem uma partida em andamento, com um placar normalmente desfavorável e tendo pouco tempo para reverter o quadro. Aí é com você!! Adrenalina!

Você ainda pode esmerilhar apenas pênaltis **(P.K.)** ou treinar jogadas isoladas **(Training)**.

PARA TREINAR

São dois tipos de treinamentos. O primeiro é para as principais jogadas, cobranças e seu posicionamento em relação ao adversário. O segundo é você contra o relógio, procurando ser o mais rápido possível nas situações mais adversas. Em ambos, os treinamentos são em quatro níveis de dificuldade crescente. Há treinos para dribles, chutes a gol, passes e outros.

OPÇÕES

Elas não são poucas e estão espalhadas pelo game. Na tela de opções gerais você define a dificuldade (de 1 a 5); o tempo (3,5 ou 7 e se será corrido ou não); o som (estéreo ou mono); regras (sim ou não para faltas, cartões, impedimentos e prorrogação) e escolhe um entre três juízes possíveis. Em *random* o computador escolhe o árbitro sozinho. Depois, você ainda pode, se quiser, editar os nomes dos jogadores.

Comemoração de Peixinho!! Até a seleção alemã aprendeu a fazer festa com o Viola

Neste cart goleiro também faz gol. E de qualquer lado!! O Higuita que se cuide...

Você escolhe até o pé (com o botão R) para seu craque cobrar escanteio

Olha o bandeirinha aí! Finalmente uma softhouse se lembrou dele

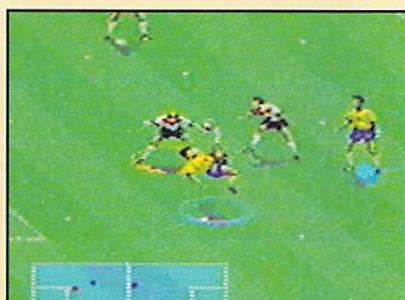
SUPERSTAR SOCCER

A CONFUSÃO DOS NOMES

*Alguns toques pra você não se perder. A primeira versão do game, lançada em cartucho japonês, chamava-se The Real Condition - **Perfect Eleven**. Esta segunda chama-se The Real Condition 2 - **Fighting Eleven**. Mas a moçada acaba batizando os cartuchos só com as últimas palavras, que aparecem escritas em inglês e que grafamos em **letras vermelhas**. Nos Estados Unidos, a primeira versão foi batizada como International SuperStar Soccer; a segunda vai se chamar International SuperStar Soccer Deluxe e será lançada aqui, pela Playtronic, em dezembro. A primeira versão 32 bits saiu para o Playstation com o nome **Winning Eleven**. That's all!*

SCENARIOS

Nº	Desafio	Placar	Tempo final	Situação
1	3	USA 0 X 1 SWT	1:47	Falta p/USA
2	2	ITA 0 X 0 BRA	0:35	Tiro de meta p/ITA
3	5	JAP 2 X 2 COR	Descontos	Lateral p/JAP
4	4	ROM 0 X 1 SUE	1:23	Falta p/ROM
5	2	ITA 0 X 0 NOR	0:54	Escanteio p/ITA
6	1	BEL 3 X 2 URU	1:08	Falta p/URU
7	3	ARG 0 X 1 NIG	2:11	Falta p/ARG
8	6	JAP 0 X 3 ARG	3:49	Falta p/JAP
9	2	BRA 0 X 0 RUS	0:51	Escanteio p/BRA
10	3	CRO 0 X 1 POR	1:30	Escanteio p/CRO
11	3	DIN 0 X 1 MEX	1:42	Lateral p/DIN
12	5	JAP 1 X 1 ING	0:19	Pênalti p/ING

Novas animações no telão: chora seleção canarinho!

Bicicletas a la Leonidas da Silva. Um show de futebol!

Hummm... Seus jogadores estão cansados. Que tal substituí-los?

Substituição: o fiscal mostra o número das camisas para o juiz

OPÇÕES ANTES DA PARTIDA

Confira na foto abaixo, de cima para baixo:

- *COMEÇAR/CONTINUAR*
- *SUBSTITUIÇÕES*
- *FORMATION (formação, posicionamento em campo, função de cada jogador)*
- *ESTRATÉGIA (p/1 ou até 4 jogadores simultâneos, com oito opções de ataque)*
- *MARCAÇÃO (quem marca quem)*
- *CONFIGURAÇÃO DO JOYSTICK (4 opções) E DO GOLEIRO (manual, automático, semi-automático)*
- *CURSOR (posicionamento de seus jogadores em cobranças de lateral, tiro de meta, faltas e escanteios)*
- *Nº DE PARTICIPANTES (quem contra quem)*
- *NÍVEL DOS JOGADORES (cada time tem um crédito para incrementar as características de seus jogadores. Quanto melhor o time, menor o nº de créditos)*
- *UNIFORME (altere as cores conforme sua preferência)*

Continua

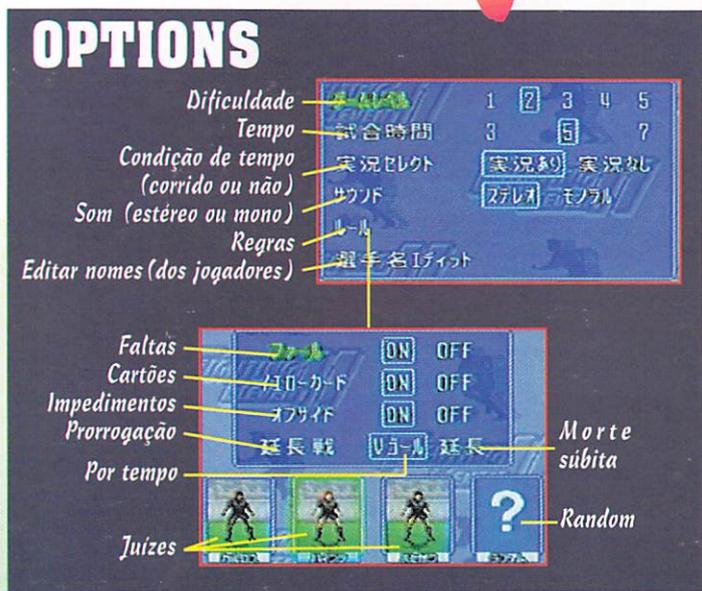
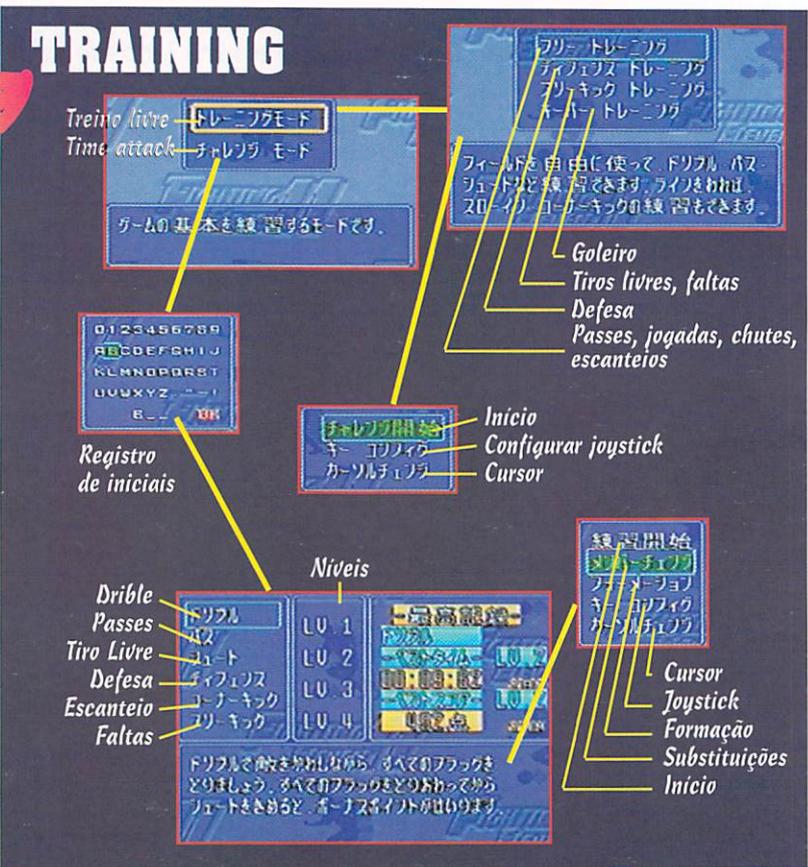
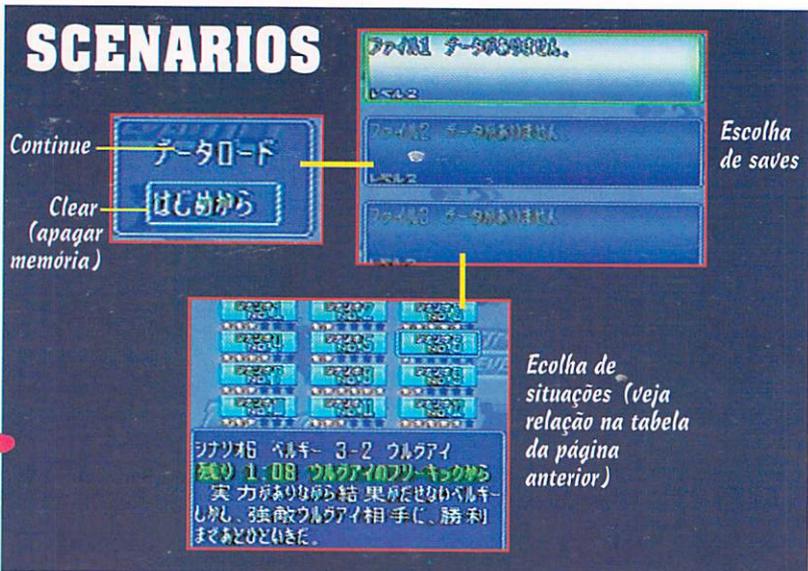
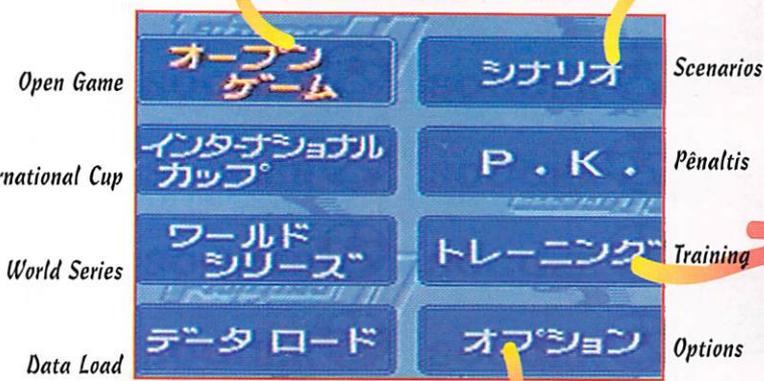
CARTUCHO JAPONÊS? NÃO SE PERCA!!!

OPEN GAME

TELA INICIAL

Open Game — オープンゲーム
Scenarios — シナリオ
International Cup — インターナショナルカップ
Pênaltis — P.K.
World Series — ワールドシリーズ
Training — トレーニング
Data Load — データロード
Options — オプション

SCENARIOS

OPTIONS

TRAINING

TELAS GERAIS

Rolam nos modos de jogo (Open Game, International Cup, World Series, Pênaltis e Training)

Quem joga contra quem

Fôlego das equipes

Escolha de seleções

Status da partida

DECLARAÇÃO

Em virtude de fatos ocorridos recentemente, informamos a todo o mercado consumidor de jogos de vídeo game que a Playtronic Industrial Ltda. continua sendo a única empresa licenciada e distribuidora dos produtos Nintendo (cartuchos de vídeo game e aparelhos de vídeo game doméstico), sendo certo que a comercialização e distribuição dos produtos Nintendo em cujas respectivas embalagens não esteja gravado o nome da Playtronic será considerada violação de direitos autorais além de concorrência desleal, sujeitando os infratores às medidas judiciais cabíveis tanto na esfera cível quanto na esfera criminal.

Nintendo of America Inc.

Para comemorar os dez anos de Super Mario, um dos personagens mais populares de todos os tempos, a Nintendo está lançando a versão 2 do melhor game da série. Yoshi comanda a ação, numa história que antecede a de Super Mario World e na qual o encanador bigodudo é apenas um bebê desprotegido. A Nintendo caprichou em algumas coisas e pisou na bola em outras. Confira você mesmo, pois continuação de clássico não pode passar batido. Demos apenas uma geral no começo do jogo pra você pegar a mecânica. O resto é com você!

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND Nintendo

Aventura - 1 jogador
16 Mega
Lançamento Playtronic

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é enorme e exige muita curiosidade e atenção para a coleta completa de itens. O desafio vale a pena, pois as fases extras e de bônus são muito legais.

COMANDOS

A	Aparece a mira para jogar ovos
A, A	Arremessa ovo
R	Pára a movimentação da mira de ovos
Pause	Mostra tela de itens
Pause, Direcional	Seleciona item (Use apertando A).
B	Pula
B segurado	Yoshi plana por pouco tempo
B + ↓	Pula com força sobre inimigos/ Afunda tocos com itens
Y	Joga a língua para capturar
Y, Y	Cospe inimigo capturado
Y, ↓	Transforma o inimigo em ovo

O bom e o ruim

A Nintendo esmerilhou, reinventando toda a lógica do jogo e da movimentação. Para facilitar a sua vida, agora você conta com um informativo de desempenho ao final de cada etapa, como em Donkey Kong Country. O cartucho salva automaticamente seu jogo no momento em que você marca a tela e dá pra gravar até três jogos. Além disso, os gráficos ficaram dez, graças ao novo chip Super FX2. Infelizmente, o game não traz algumas fórmulas que garantiam a diversão no primeiro jogo. Você tem vidas de montão pelo caminho, mas se morrer volta trechos enormes. Além disso, as fases são longas demais. Agora é debulhar para conferir.

Dinossauro babá

A história mostra que as aventuras de Mario começaram bem cedo. Quando ainda era bebê e estava nas asas da cegonha junto com o irmão Luigi, os dois foram atacados por um capanga do terrível Kamek. Informado de que seu maior inimigo acabara de nascer, Kamek acaba seqüestrando apenas Luigi e Mario cai na ilha de Yoshi. Agora, Yoshi deve resgatar Luigi e mandá-lo junto com seu irmão para os seus ansiosos papais.

Mundos enormes

O game é dividido em seis mundos, com oito fases cada um. Além de atravessar a fase protegendo Mario, você deve pegar trinta estrelas com rosto, vinte moedas vermelhas e cinco flores. Apenas assim você atinge os 100 pontos necessários para o acesso a uma fase extra e outra de bônus. Além disso, essas estrelas servem para aumentar o tempo que Mario pode ficar fora das costas de Yoshi. Em todas as fases, menos nas dos chefes (4 e 8), você tem um bônus no final, desde que pegue 70 moedas de ouro. Também pintam chaves que abrem portas para os bônus.

As caras do dino

TOUPEIRA

HELICÓPTERO

CARRO

TREM

SUBMARINO

Ovos e mais ovos

Yoshi pode engolir todos os inimigos pequenos e transformá-los em ovos. Todos os ovos servem para matar inimigos, pegar plantas, itens e moedas em lugares difíceis. Mas os ovos verdes só fazem isso e os outros têm, cada um, mais uma função específica. Vá pra cima de tocos e caixas, pois escondem itens. Confira os ovos e outros itens que você armazena no inventário:

Bolhas de vidro - São valiosas e de 5 tipos. Transformam Yoshi em helicóptero, carro, trem, submarino e toupeira.
Ovos amarelos - Transformam os inimigos em estrelas.
Ovos vermelhos - Transformam em moedas de ouro.
Ovos piscantes - Transformam em moedas vermelhas.
Ovos gigantes - Destroem todos os inimigos da tela e transforma-os em estrelas.
Melancias verdes - Use como armas; soltam caroços.
Melancias vermelhas - Soltam fogo.
Melancias azuis - Soltam gelo.
Pow - Destrói todos os inimigos da tela.
Nuvem - Item surpresa.
Item do ovo - Dá 6 ovos de munição.
Estrela com rosto - Dá mais tempo para recuperar Mario quando ele voa.
Estrela amarela com brilhos - Permite controlar Mario e deixa o bebê invulnerável.

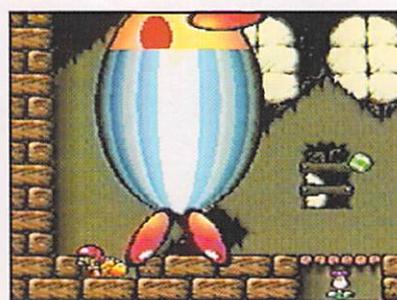
PROTEGENDO UM BEBÊ CHORÃO

MUNDO 1

Ao transformar Yoshi, vá em frente até pegar a cara de dino e recuperar seu bebê

Neste bônus, a tela mostra alguns comandos. Se você repetir corretamente, ganha um item ou vida extra

As nuvens escondem itens como vidas, flores etc. As sementes criam plantas trepadeiras e as cápsulas vermelhas indicam caminhos e plataformas

Jogue um ovo no bloco rachado: há uma passagem atrás do muro, cheia de moedas

Chefe. Fique abaixado em um dos cantos e saia apenas para pegar e jogar ovos

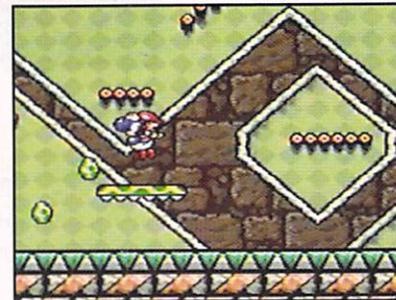
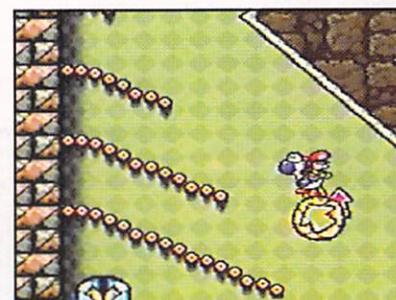
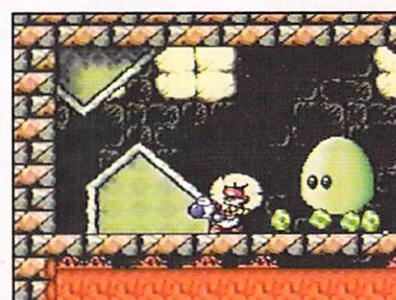
Todas as fases, exceto a 4 e 8, dão fases de bônus. Aqui o lance é jogar ovos nos quadrados e ganhar itens. Se aparecer a cara de Kamek, você perde tudo

Jogue um ovo dentro da flor vermelha, para que ela solte estrelas e moedas

Outro bônus que você acessa com uma chave. Agora, vence quem pegar mais moedas. Note que no meio da tela está a contagem regressiva. Seja rápido!

Mais um bônus para quem junta as 70 moedas. São três tentativas para encontrar Mario: se achar, ganha uma vida extra

1-8

Suba nesta plataforma, entre no cano da esquerda e pegue uma flor. Siga as setas

Ops! Plataformas com espinhos. Atire ovos ou bata nas setas circulares para inverter as plataformas e passar em segurança

A roda com a seta leva Yoshi a lugares altos. Pule para girá-la na direção desejada

Quando este chefe é atacado, divide-se em bichos menores. Aproveite os inimigos pequenos para formar novos ovos

Fase Extra 1

É importante usar bem o cachorro. Quando Yoshi pula, o dog pára. Cuidado, pois às vezes ele desembesta

Você curte os Power Rangers? Você curte cart de luta? Então a sua hora chegou! Os heróis japoneses do momento são os detonadores desta versão, que veio com Dragon Punchs, magias e até o grito de Fight! Ivan Ooze e Goldar são os chefões do game, que tem um bom ritmo, apesar de ser fraco para o gênero. Faltou empolgação!

POWER RANGERS THE FIGHTING EDITION Bandai

Luta - 1 ou 2 jogadores

Um game sem muita empolgação. Mas mata a vontade de lutar com os Power. Como cart de luta, dá pro gasto

COMANDOS BÁSICOS

A	Ataque forte
B	Ataque Fraco
X	Soco Forte
Y	Soco Médio
→→	Dash
↓, Y, B (ou X, A)	Air Attack

COMO LUTAR

Trial Mode - Você escolhe qualquer personagem, inclusive os inimigos e enfrenta todos com uma única barra de energia. Portanto, economize energia. Este modo aparentemente não tem final e serve apenas para treinar contra o computador. Um bom desafio para quem é fera e para quem quer dar uma treinadinha antes.

Story Mode - Você escolhe entre duas equipes Power Rangers. Uma com os originais da série da TV, onde você controla também o robô Thunder MegaZord e outra com o time do filme, onde desta vez você controla o robô Mega TigerZord. Em ambas, você detona todos os adversários até enfrentar Ivan Ooze.

Fighting Mode - Modo de luta para um ou dois jogadores. Você escolhe qualquer personagem e também o seu adversário. Há ainda uma opção Com Vs. Com, na qual as lutas rolam sozinhas e você só assiste.

THUNDER MEGAZORD

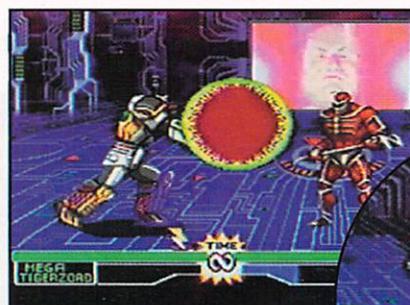
Slash attack - ↓ ←, B ou A

Fire Ball - ↓ →, Y ou X

Uppercut - → ↓ →, Y ou X
Trow Opponent - → ←, X ou Y
Jump Kick - ↑, X ou Y
Flying Foot Stomp - ↓, Y + B
One-Two Punch - → , X

SHOGUN MEGAZORD

Fire Blade - ↓ →, B ou A

Head Butt - →, X
One-Hand Thown - →,Y

Twirl Attack - ↓ ←, B ou A

NINJA MEGAZORD

Fireball Attack - → →, B ou A

Side Slash Attack - ↓ →, B ou A

Spin Attack - ↓ ←, Y ou X
Ground Bomb - ↘, A
Spin Trow - →, Y ou X

MEGA TIGERZORD

Ball of Fire - ↓ →, B ou A

Windup Punch - → ↓ →, Y ou X

SUAS OPÇÕES

Você pode debulhar este cart escolhendo nível de dificuldade e tempo das lutas. Além destas opções, rola a Face Display, que é a mais importante. Se estiver em ON, você vê o rosto do seu lutador no canto da tela, e só! Mas em OFF você poderá saber quantos golpes (Hits) acertou no oponente.

DICA PARA FERAS

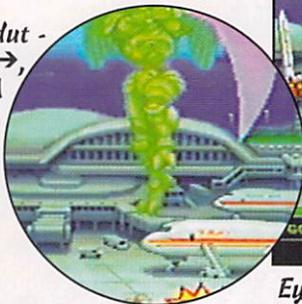
O cart nem chegou e nós já detonamos com uma superdica. No modo Fighting, quando escolher o personagem aperte XY+ Start. Com isso você vai jogar com o poderoso chefão Ivan Ooze.

LIP SYNCHER

Lethal Note Attack - ↓ →, Y ou X

Double Jump - ↑ ↑

GOLDAR

Sword upperdut - → ↓ →, B ou A

Eye Laser - ↓ →, Y ou X

Sword Smash - ↘, A
Fly - ↑ ↑

LORD ZEDD

Lightning toss - ↓ →, Y ou X

Flying Crystal - → ← ↓ →, Y ou X

Lightning Hand - → ↓ →, Y ou X
Warp Attack - → ↓ ←, qualquer botão
Sppining staff - → →, A

SILVER HORNS

Ground Claw Attack - ↓ →, Y ou X

Overhead Claw Attack - → ↓ →, Y ou X

GOLPES ESPECIAIS

Todos personagens têm um golpe especial. E para acioná-los basta observar a barra de energia que está no canto da tela. Quando ela estiver cheia, faça uma magia para que mude de cor. Quando a barra estiver piscando, cheia de raios, é só detonar seu especial. Aqui vão eles.

Thunder Mega Zord - → ↓ → ↓ →, XY

Ninja Mega Zord - ↓ → ↓ →, XY

Shogun Mega Zord - ↓ → ↓ →, AB

Mega Tiger Zord - → ↓ → ↓ →, XY

Lip Syncher - ↓ → ↓ →, XY

Goldar - ↓ → ↓ →, XY

Lord Zedd - ↓ → ↓ →, XY
Silver Horns - ↓ → ↓ → - AB

Já que o Mike Tyson não se decide a autorizar um game seu, a galera do boxe vai debulhando mesmo com Evander Hollyfield e George Foreman. Este segundo cartucho do campeão dos pesados está um nocaute. A Acclaim caprichou nos gráficos, melhorou a movimentação no ringue, acrescentou golpes e pôs opções de jogo mais bem sacadas. Foreman For Real, dá um banho no antigo George Foreman's K.O. Boxing, lançado em outubro de 92. Foreman dispensa apresentações. O veterano, de 46 anos, aparece em ótima forma e está pronto para defender o cinturão contra quem quiser desafiá-lo. Ele será seu último oponente, caso você chegue até as finais do torneio. É pedreira!

FOREMAN FOR REAL
Acclaim

Ação - 1 ou 2 jogadores
8 Mega

MEGA

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

SNES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo ficou melhor: bonito e com muitas opções a mais. A movimentação e a velocidade estão ótimas nas duas versões

COMANDOS

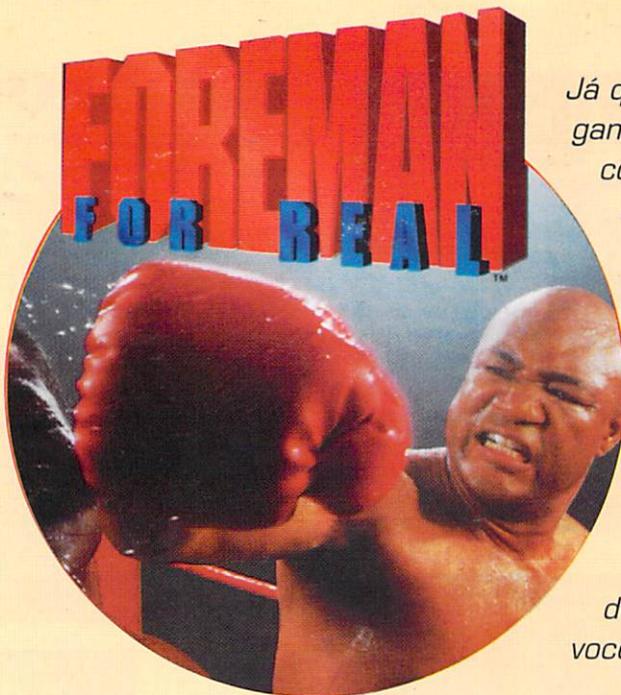
SNES

Y	Soco de esquerda
A	Soco de direita
↑	Defesa em cima
↓	Defesa em baixo
B	Bloqueia em cima

MEGA

A	Soco de esquerda
C	Soco de direita
↓	Defesa em baixo
↑	Defesa em cima

BONS GOLPES

→ + Soco	Gancho
Uppercut	↘ + Soco
Overhand	↗ + Soco

SHOWBOXE

Como cartucho de boxe é legal, mas não chega a ser um Mortal Kombat, a Acclaim resolveu dar um trato e pôs no game o clima do showbusiness. Assim, você pode começar a carreira como um novato sem-grana e batalhar pra ser campeão e construir o seu pé-de-meia. Você vai para as manchetes dos jornais e até posa com a bandeira norte-americana ao fundo (bem no estilo Rocky I, II e III). O visual foi incrementado e agora são três opções de câmera: de frente, de costas e tudo misturado (switch).

RING NEWS

HOFFMAN DEFEATED BY JONES

O vencedor ganha espaço até na imprensa especializada

ANTES DO GONGO

Boa inovação: esta versão dá passwords, pra você debulhar um campeonato ao longo de dias e dias... Nas opções, depois de escolher seu lutador, você seleciona música, efeitos especiais, tempo de round (normal ou rápido), visão, número de rounds e o nível de habilidade. No Redout, a tela avermelha conforme você se aproxima do seu fim.

Os combates rolam em três modos. No Exhibition são lutas simples e você pode ser Foreman. No Carrer – o nome já diz – você faz carreira escolhendo um entre 10 novatos. Por fim, no Tournament, você escolhe seu lutador e vai detonando até chegar à final com "The Big George". Nesse modo, podem jogar até 15 figuras, revezando-se dois a dois.

As estrelas embaixo da barra de energia indicam quantos ataques especiais (Super Punches) você pode usar. Você ganha uma estrela ao final de cada round e pode acumular apenas 3.

O Body Blow (soco no baço) é um dos golpes novos. Detone com ↓ + Soco

Os lutadores, agora, se esquivam muito melhor dos golpes. Segure o Direcional em qualquer diagonal inferior + Soco

Quando estiver apanhando demais, tente usar o Clinch: No SNES: L + R No MEGA: → + A + C

Golpe Especial - Signature Punch: → → → + Soco de Esquerda

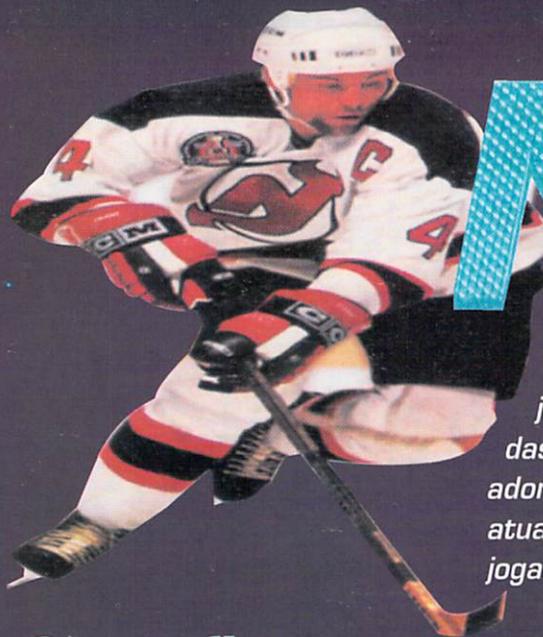
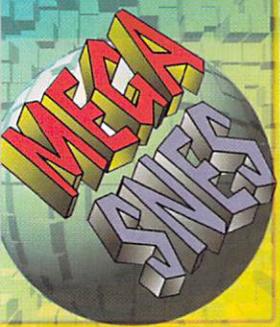
Golpe Especial - Combo: No SNES: → → → + Soco de Direita. No Mega: → → → + Soco de Esquerda

NHL 96
Electronic Arts
Esporte - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Game de hóquei é sempre um pouco difícil no começo. Mas quando você pega o jeito, empolga pra valer

NHL 96

Ginásios lotados, passes rápidos, jogadas extraordinárias e porradas, muitas porradas! Os norte-americanos e canadenses adoram hóquei e a Electronic Arts não perde a chance: atualiza seu NHL todos os anos, colocando os novos jogadores do campeonato e aperfeiçoando detalhes.

Como ficou

O cart traz a mesma estrutura da versão 95: você escolhe modos de jogo, escalação, tempo de cada período, níveis de habilidade, tabela de recordes e se quer ou não goleiro automático, faltas, substituições e brigas na quadra. Fora do jogo, entre no Transactions, onde você cria jogadores, negocia com outros times, vende e compra astros. O modo Shootout é apenas para praticar tacadas a gol.

Alguns toques

Se você ainda não domina a modalidade, comece sem marcação de faltas (Penalties Off). Em todo caso, há duas penalidades típicas do hóquei:

Icing - Acontece toda vez que a bola é lançada para o ataque, mas o adversário intercepta.

Face Off - Quando o goleiro segura o disco por mais de 5 segundos.

COMANDOS

MEGA

ATAQUE

A	Pegar o disco
B + Direcional	Passar o disco
B, depois A	Tabela rápida (Give and Go)
B, depois A + Direcional	Passe longo (One Timer Pass)
B, depois C + Direcional	Toca e bate rápido (One Timer Shot)
C	Tiro fraco (Wrist Shot)
C segurado	Tiro forte (Slap Shot)
Direcional + Start	Dribla girando (Spin-o-Rama)

DEFESA

A	Se joga contra o adversário
A, A	Bate no gelo para bloquear a tacada
B	Controla o jogador mais perto do disco/Derruba o adversário
C	Desliza mais rápido e bloqueia adversário

GOLEIRO

A	Se joga no chão
B segurado	Controla o goleiro
B perto do disco	Derruba o atacante
C	Defende de lado

SNES

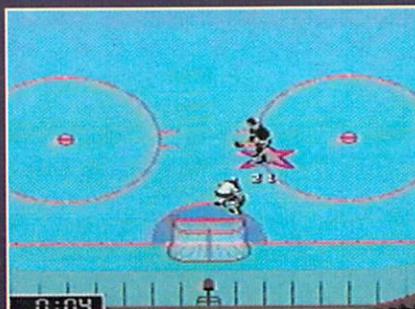
ATAQUE

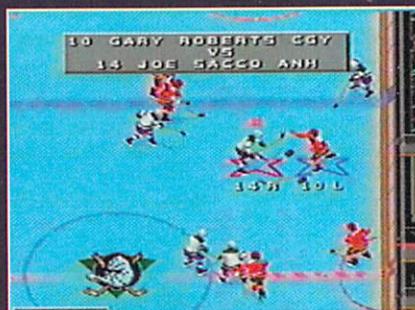
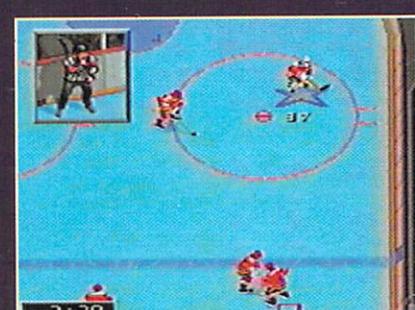
Y	Pegar o disco
B + Direcional	Passar o disco
B, depois Y	Tabela rápida (Give and Go)
B, depois Y + Direcional	Passe longo (One Timer Pass)
B, depois A + Direcional	Toca e bate rápido (One Timer Shot)
A	Tiro fraco (Wrist Shot)
A segurado	Tiro forte (Slap Shot)
R	Dribla girando (Spin-o-Rama)

DEFESA

Y	Se joga contra o adversário
L ou R	Controla o jogador mais perto do disco/ Derruba o adversário
A	Desliza mais rápido e bloqueia o adversário

GOLEIRO

Y	Se joga no chão
X segurado	Controla o goleiro
B perto do disco	Derruba o atacante
A	Defende de lado

No Shootout você tem 15 segundos para fazer o gol. Depois, vai encarar uma de goleiro.

Se você destruiu no campeonato, é hora de curtir o nome do seu time na taça de campeão

É importante vencer as lutas: Você pode usar ganchos, socos diretos e alternados. Apavore!

O goleiro também funciona como um jogador de defesa. Mas cuidado, às vezes ele se atira no vazio

O giro (Spin-o-Rama) é uma das melhores maneiras de passar pelos adversários

Outra maneira de chegar rápido ao gol adversário é usar a tabela rápida (Give and Go)

THE OOZE
Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Um game muito original no enredo e na movimentação. O grau de desafio já o consagra como um dos que vão ser curtidos durante bom tempo

COMANDOS

A	Porrada/Se estica e passa por lugares estreitos
B	Cospe meleca

OOZE

Quando parece que a imaginação dos criadores de games se esgotou, pinta um jogo original. No caso, os méritos são da Sega, que está lançando este jogo genial, em que você controla uma meleca verde rastejante. O desafio é cabeludíssimo, pois são poucas vidas e ambientes lotados de inimigos. Você vai precisar de algum treino – e dos nossos toques – para conduzir a sua meleca. O som do cartucho está muito inspirado e, em alguns momentos, lembram Comix Zone.

Em busca de DNAs

Dr. D.Caine é um geneticista que um dia tem o seu laboratório invadido por um misterioso grupo. Os invasores injetam nele uma substância verde que o transforma em um monte de meleca. Agora, Caine deve procurar pedaços de DNA do seu corpo, para se recompor e voltar a ser humano.

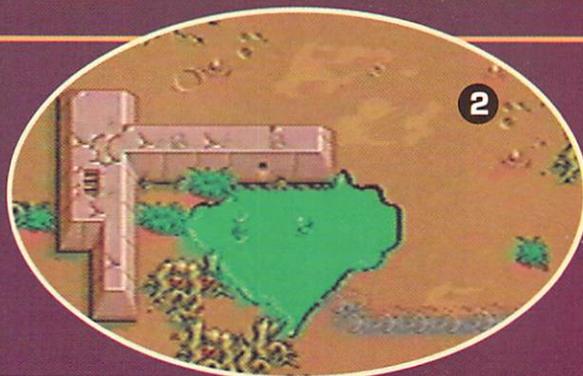
Meleca persistente

Ooze é um game longo, que exige habilidade para conduzir a meleca e persistência para fuçar os labirintos dos cenários. Além dos inúmeros inimigos, você tem que se preocupar com ralos, buracos e fendas, por onde a meleca pode escoar inteira ou em pedaços. Perder a meleca toda pode ser fatal, pois você começa com duas vidas e a primeira extra só pinta na terceira fase. Perder apenas um pedaço também é grave, pois o tamanho do seu personagem indica a quantidade da sua energia. Você recupera energia pegando bolas verdes e detonando inimigos. Suas armas são apenas cuspe e soco, mas o cuspe gasta energia.

Atrás das saídas

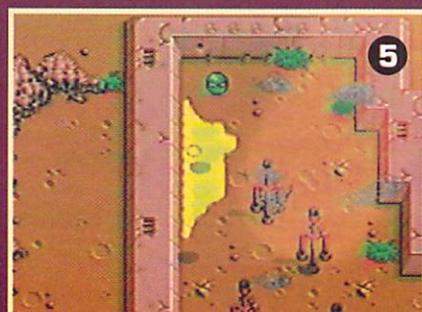
Cada fase do game é dividida em três etapas, com chefe na última. Para atravessar as fases – e sair delas – você precisa encontrar peças-chave para encostar e abrir as passagens. Na primeira fase são pilastras vermelhas, na segunda são alavancas com lâmpadas vermelhas e assim por diante. O jogo dá pouquíssimas vidas. Portanto, vá na manha.

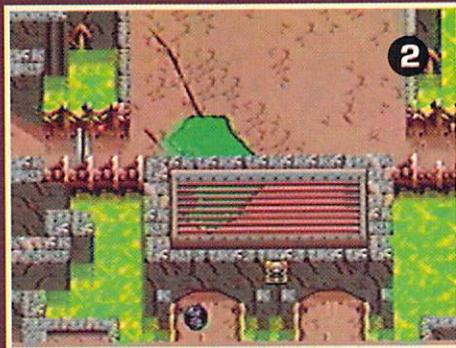
TOXIC DUMP

As encrencas já começam com esses bichos que saem da terra. Fique esperto e ataque com socos

Mexa sempre em todas as chaves para abrir as passagens interrompidas

Para passar por aqui, você precisa se esticar. Caso contrário, uma parte da meleca cai no laguinho

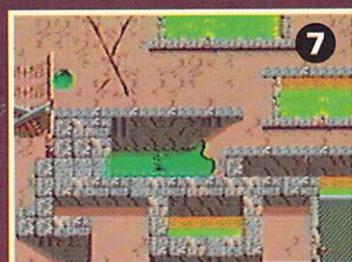
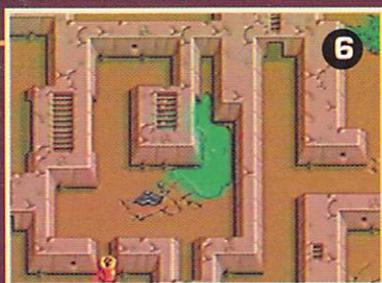
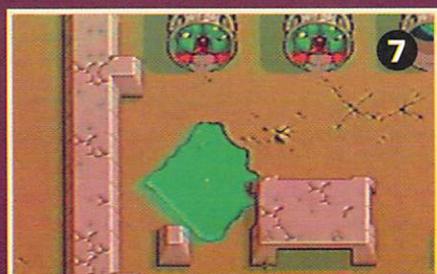
Esta bolinha é um precioso pedaço de DNA. YES!

Logo no começo da terceira parte, vá para a esquerda e pegue a vida extra

WASTE PLANT

Estes inimigos azuis são fatais se passarem sobre você. Detone-os!

Embaixo desta grade há um DNA

Se estique para coletar este DNA, pois se chegar muito perto dele, você cairá no ralo

Depois de entrar embaixo de uma grade, você vai para esta fase de bônus. O lance é debulhar os coelhos rapidamente para conseguir um DNA

Quando passar sobre as pontes, tome cuidado: os tentáculos tentarão agarrá-lo

Aqui os chefes são olhos voadores. Cuspa neles e quando estiver pequeno, desça e bata na parede para conseguir mais meleca

Aí dentro há uma chave escondida. Ative-a para não ficar preso no labirinto

Os bichos na entrada dos tubos são chefes. Não é necessário acabar com todos, e cada um leva a um lugar diferente da segunda fase. Nós preferimos detonar o da esquerda. Como? Na base da porrada

GENETICS LABS

O item piscante dá velocidade temporária. No começo, a meleca fica amarela; depois laranja, até voltar ao verde normal

Ao pegar o item da caveira, Ooze se torna invencível por alguns instantes. Enquanto o efeito dura, você fica vermelho, roxo e preto, até retornar à cor original

EXOSQUAD
Playmates
Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Os robôs têm boa movimentação, mas o game poderia fornecer mais armas e itens

PASSWORDS
Estágio 1 - KETNAMLG
Estágio 2 - RROMBEUU
Estágio 3 - ITMALGNL
Estágio 4 - SYLROAKA
Estágio 5 - ZIUJKCHT
Estágio 6 - TZKAISAO
Estágio 7 - GMLCAMOA
Estágio 8 - YUYUSIHD
Estágio 9 - ATTSVNAN
Estágio 10 - MAOTAANY
Estágio 11 - REVOEMAG

COMANDOS

A	Ativa escudo/Carrega arma
B	Atira
B 2s	Supertiro
C	Pula/Voa acelerado
Direcional	Movimenta/Controla Mira
←	Abaixa
← ←	Levanta

NAS LUTAS

A	Devolve golpe inimigo
B, de perto	soco fraco
B + ↓	Ataque rolando
C + ↓	Voa e ataca com joelhada
C + ↑	Salto Mortal
C + ←	Voa, gira no ar e atira
C + →	Charge Attack (Recua e se lança sobre o inimigo)
↓	Agachar-se

No ano 2040, a humanidade criou uma nova raça de seres, os Neosapiens, para escravizá-los em fábricas e minas em Marte. É claro que deu errado. Um século depois, os Neosapiens conseguem uma máquina do tempo e voltam a 2048, para tentar mudar seu destino. É aí que entra você, pilotando os robôs Exosquad.
O game da Playmates é legal, é rápido e exige atenção. Ele mistura a ação dos espaciais e tiro, com carts de luta. As etapas de ação se sucedem continuamente, sem separação de fases. Hora você atira, hora caminha ou voa. São ataques de bombas, robôs, asteróides e lasers, separadamente ou juntos, para encarar. Você encara?

Protegendo o futuro

Sua missão, além de sobreviver, é destruir a máquina do tempo dos Neosapiens. São 5 vidas pra começar e cada uma dá direito a 10 pontos de energia. O jogador controla apenas um robô em cada etapa e todas dão itens de energia. Não dá para escolher o robô, ok?

Suas opções

Você dá um nome para o seu personagem e controla volume e efeitos sonoros. Daí entra direto no jogo (Arcade mode) ou treina combates isolados no Duel. No modo Arcade, dá pra configurar o joystick e escolher entre três níveis de dificuldade.

SUPERTOQUES

★ *Tanto os chefes quanto as paredes têm barra de energia e você pode acompanhar seu desempenho.*

★ *Economize o uso do escudo no início. Ele é ótimo, mas só pode ser usado poucas vezes.*

★ *Tente ataques variados. Às vezes é necessário usar joelhadas, mortais e tiros.*

★ *Nunca desperdice as cápsulas de energia: elas repõem 3 pontos e dão mais tempo de luta.*

★ *Nas fases de asteróides, você pode explodi-los ou desviar voando (aperte o botão C).*

★ *Quando está de costas para o inimigo, dê cotoveladas. Quando estiver no chão, aperte ↓ para agarrá-lo e chutar.*

★ *O Salto Mortal e o Charge Attack podem ser usados no ar e no chão. Tire proveito!*

★ *Ao carregar a arma, saia de perto do inimigo pois você fica vulnerável durante alguns segundos.*

UM COMBATE ATÉ O FINAL

Toda vez que for lutar, não se esqueça de carregar a arma no máximo

Cuidado, a partir da segunda etapa irão aparecer lançadores de bombas no alto da tela

No terceiro estágio aparece o primeiro chefe. Fuja do sinal SCAN, que aparece na tela. Ele é a mira do inimigo. Atire sempre carregado

Na próxima etapa aparece o primeiro duelo. Tente ficar perto do inimigo, para não ser acertado, e procure agarrá-lo

A sexta etapa é cheia de subchefes. Fique de olho na sua energia e tente escapar da mira SCAN

A sétima etapa é perigosa. Se os mísseis o acertarem, você perde um ponto de energia. O melhor é se abaixar

Para detonar o robô maior, o melhor é ficar parado e atirar sempre carregado. Primeiro, deve-se exterminar os robôs menores que ficam em torno dele

Para explodir a parede, é só atirar com a arma carregada. Cuidado pois sempre aparece um lança-mísseis atrás

Reserve muita energia para acabar com o chefe. A manha é atirar sempre no vidro do seu capacete e pular

Depois disso, cuidado com os buracos. Se cair, você já era!

Para escapar das bombas lançadas do alto, espere-as cair no chão e pule para não ser atingido

Antes de enfrentar o último chefe, desvie dos robôs e dos mísseis. Acabe com o chefe atirando no vidro

MEGA MAN THE WILY WARS/Capcom

Aventura - 1 Jogador

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●●
ORIGINALIDADE ●●

Os gráficos e o som melhoraram muito, mas o jogo ficou lento. Uma melhoria: o cart tem bateria para salvar até 3 jogos

COMANDOS

A	Selecionar arma
B	Atirar
C	Pular
↓ + C	Escorregar (só no Mega Man 3)

ITENS DE ENERGIA

Bolas - Aumentam pontos
Yashichi - Recarrega energia e armas no máximo
Bolas de energia (pequenas e grandes) - Aumentam o nível de energia
Cápsulas de arma (pequenas e grandes) - Recarregam as armas
Tanques de energia - Recarregam energia e podem ser estocados (só nos Mega Man 2 e 3)
Tanques surpresa - Fornecem qualquer item acima

OUTROS ITENS

Mega Man 1
Magnet Beam (Arma M) - Plataformas temporárias
Mega Man 2
Item 1 - Plataforma para escalar paredes
Item 2 - Jatinho
Item 3 - Plataforma aérea
Mega Man 3
Rush Coil - Rush vira uma mola-trampolim
Rush Jet - Vira um jatinho
Rush Submarine - Vira um submarino

Mega Man é um dos maiores heróis já produzidos pela indústria de games. Sucesso avassalador no Japão, virou o símbolo mundial da Capcom, ofuscando até mesmo os lutadores de Street Fighter. Nos videogames, sempre foi exclusividade da Nintendo e esta é sua estréia na Sega. Ação Games descolou o cartucho lançado na França e debulhou PRA VALER. Mas fique esperto, o cartucho vem no padrão Secam, que não funciona nos televisores daqui. É preciso esperar, mesmo, a versão norte-americana ou da Tec Toy.

ROTEIRO COMPLETO

Pacotaço completo

Mega Man WILY Wars reúne os três primeiros games do herói para o Nintendo 8 Bits. Os veteranos conhecem de sobra. Além destas três aventuras, a Capcom criou especialmente para o Mega uma fase final exclusiva, a WILY Tower. Para debulhar é preciso saber algumas manhas. Na tela de abertura, você escolhe o jogo que quer. Dentro do game, escolhe a fase do robô que quer enfrentar, mas precisa saber escolher a ordem das fases, porque a arma de um robô serve para debulhar o robô seguinte.
Nesta matéria, damos tudo que você precisa para ir até o final. Foi uma canseira danada, mas esperamos que você possa, com esse servição, curtir Mega Man para valer.

MEGA MAN 1

SEQÜÊNCIA DOS CHEFES

Fireman - Atire e pule para frente ou para trás, para fugir dos ataques. Você pegará a arma (F)
Bombman - Enquanto ele pula, passe por baixo e continue atirando. Use a arma (F) e pegue a arma (B)
Cutman - Use a arma (F) e pegue a arma (C)
Iceman - Use a arma (B) e pegue a arma (I)
Gutsman - Ataque com a arma (B) e pegue a arma (G)
Chefe da fase 7 - Você usa a arma (E) e não ganha nenhuma. Isso também vale para os seguintes:
Cutman - Arma (F)
Elecman - Arma (C)
Bolha - Misture as armas, começando com a (E)
Bombman - Arma (F)
Fireman - Arma (I)
Iceman - Arma (E)
Gutsman - Arma (B)

MEGA MAN 2

SEQÜÊNCIA DOS CHEFES

No jogo Mega Man 3 (abreviamos MM3), você vai enfrentar esses mesmos chefes, mas com outras armas. Listamos aqui as armas que você usará nos dois jogos. OK?

Heatman - Escape dos ataques pulando e atirando. Pegue a arma Atomic Fire (H) e o item 1. No Mega Man 3, use a arma (SH)
Airman - Use os tiros normais para eliminar o chefe, pegue a arma Air Shooter (A) e o item 2. MM3: arma (SP)
Crashman - Pule junto com o Crashman e atire com a arma (A). Você ganha a Crash Bomber (C). No MM3: arma (TO)
Woodman - Desvie das folhas e atire rápido com o Air Shooter (A). Pegue o Leaf Shield (W). Em MM3: use a arma (NE)
Quickman - Use o Crash Bomber (C) e economize tiros. Pegue a Quick Boomerang (Q). No MM3: use a (SN)
Metalman - Use o bumerangue (Q). Você ganha a Metal Blade (M). MM3: arma (MA)
Bubbleman - Use o Metal Blade (M) e pegue a Bubble Lead (B). MM3: arma (SP)
Flashman - Enfrente o chefe com a arma Bubble Lead (B), ganhe a Time Stopper (F) e o item 3. MM3: arma (NE)

Na fase 9, economize o item 1, pois você vai precisar dele para chegar ao Dragão

DR.WILY

Primeiro acerte no vidro da nave e depois na cabeça. Use a arma (M)

MEGA MAN 3

SEQÜÊNCIA DOS CHEFES

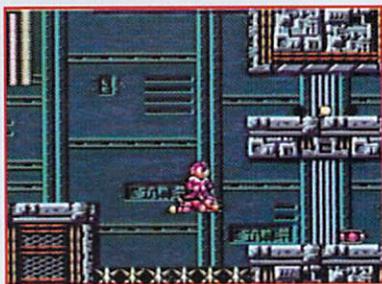
Topman - Atire e espere-o soltar os três cones. Quando ele sair rodando, pule e atire. Pegue a arma Top Spin (TO) e o item Rush Coil (RC)
Magnetman - Quando ele o puxar com o magnetismo, segure o direcional no sentido contrário. Depois, desvie dos imãs e atire. Você ganha a Magnet Missile (MA)
Geminiman - Ele se transforma em dois! Atire com a arma (MA) até que ele volte a ser um. Depois use a arma normal e pegue a Gemini Laser (GE)
Sparkman - Use os tiros normais do Mega Man. Receba a arma Spark Shock (SP)
Needleman - Antes de enfrentá-lo, pegue o tanque de energia e se abasteça. Use a arma (GE) para destruí-lo. Receba a arma Needle Cannon (NE) e o item Rush Jet (RJ)
Shadowman - Use o (TO) e fique girando em cima do inimigo. Pegue a arma Shadow Blade (SH) e o item Rush Marine (RM)
Hardman - Esse chefe arremessa os braços e depois te paralisa por alguns instantes. Ataque com (MA) e pegue a arma Hard Knuckle (HA)
Snakeman - Antes de enfrentá-lo, destrua a cobra no início da tela atirando sempre na cabeça dela. Use a arma (SH) contra o Snakeman. Você fatura a Search Snake (SN)

OS ROBÔS DA VERSÃO 2

Agora você reenfrenta os chefes da versão 2. Para saber o que usar, consulte a tabela de seqüência do Mega Man 2. Siga a seguinte ordem de chefes: Shadowman, Geminiman, Needleman e Sparkman. Em seguida, você começa uma nova etapa, com novos chefes. A partir daqui, começa uma outra jornada para eliminar outros chefes. Acompanhe: **Breakman** (Atire com a arma normal), **Chefe da fase 13** (Use a arma NE), **Fase 14** (Use a arma SH) e **Fase 15** - (Use qualquer arma)

FASE 16

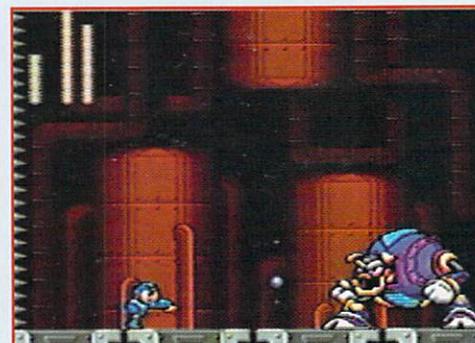
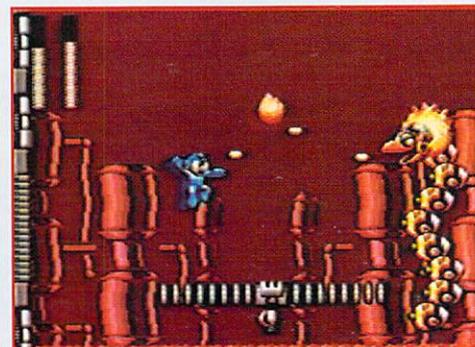
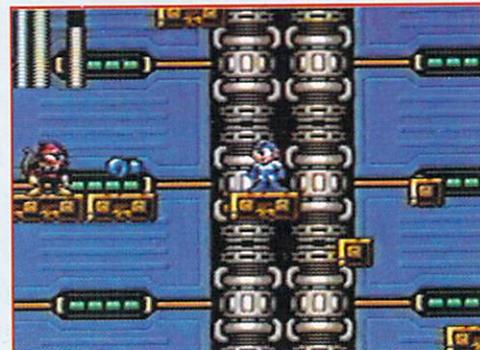
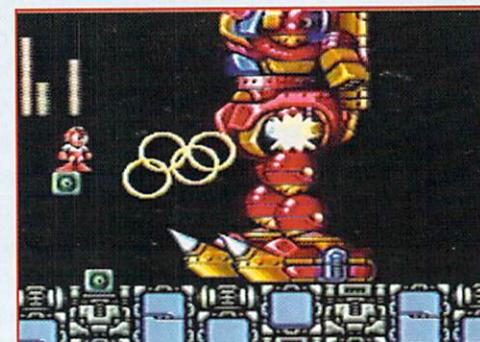
Agora voltam os chefes da versão 3. - A seqüência é:
Needleman - Arma (GE)
Snakeman - Arma (SH)
Magnetman - Arma (SP)
Sparkman - Arma (SP)
Geminiman - Arma (SN)
Hardman - Arma (MA)
Topman - Arma (HA)
Shadowman - Arma (TO)

Para enfrentar o chefe na fase 14, use o Rush Jet

WILY TOWER

Esta é a fase inédita, criada especialmente para o Mega. Antes de começar, é preciso escolher as armas e itens que Mega Man vai usar, entre todos os que você pegou nos três jogos. Veja os que escolhemos.

Itens - Item 1, Magnetic Beam (MB) e Rush Marine (RM)
Armas - Atomic Fire (HE), Ice Slasher (IC), Metal Blade (ME), Crush Bomber (CL), Hyper Bombs (BO), Hard Knuckle (HA), Magnet Missile (MA) e Shadow Blade (SH).

O primeiro chefe é o Mega Water.S. Para enfrentá-lo, use a arma (BO) e fique no canto da tela

Para acabar com o Buster Rod.G, use a arma (BO) e desvie dos seus ataques

Hyper Storm.H tem energia em dobro. Ele vai tentar te empurrar e te puxar, alternadamente. Atire com a arma normal e depois com a arma (IC)

No castelo do Dr. Wily você enfrenta esse chefe. Fique no meio da ponte e espere-o aparecer. Depois fique pulando e atirando

Passando pelo segundo chefe, você tem que aniquilar esse inimigo nas plataformas. Use a arma (HA)

Suba nas plataformas e atire no alto da perna do robô. Use a arma (CL). Quando ele cair, suba em uma das mãos e atire na cabeça com a arma (HA)

Para destruir a nave do Dr Wily, atire com a arma (ME) até ele caia no chão

Depois dessa surra, Dr Wily sai chorando e prometendo vingança!

LAZER E INFORMAÇÃO EM MULTIMÍDIA

Um game para jogadores mais velhos, exige raciocínio e traz algumas cenas picantes

PHANTASMAGORIA NA CABEÇA

Um jogo que está fissurando a moçada dos adventures

Este é um jogaço. Aliás, jogaço é pouco. Trata-se de um adventure do além, que mistura um ótimo enredo com muito suspense e cenas de terror. Um game com pique de Alfred Hitchcock ou Stephen King. Se já está dando vontade de jogar, então toma: o game foi todo produzido em 3D, com atores de verdade e muitas cenas de vídeo. A música é cantada por um coral de mais de 100 vozes, lembrando bastante Carmina Burana, de Carl Orff – muito na moda ultimamente. O jogo completo rola em 7 CDs... Irresistível, não?

Cenas de pânico explícito dão o tom característico ao game

Lá vai você, a doce-loiraça Adrienne (wou!!), entrar na mansão misteriosa... tcharam!!!

PARA QUE SERVE ISSO E AQUILO

Barra de capítulos - Indica o progresso no game
Censored/Uncensored - Permite que se estabelece uma senha para acessar as cenas de terror
Caveira - Clique nela para obter dicas. Mas não abuse, senão perde a graça...
Setas - Para pular uma seqüência de vídeo. Cuidado, muitas são importantes para você saber o que deve fazer adiante
Olho - Examina itens em 3D. Alguns deles podem ser modificados, clicando-se neles quando estiverem sendo observados

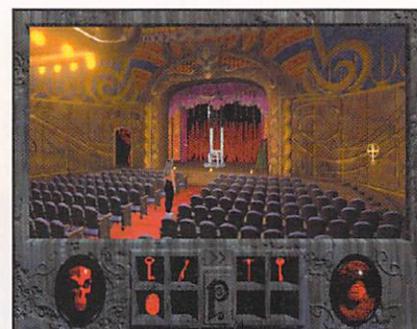
Em determinados momentos, como nesta cena, não há uma boa razão para a violência explícita

A MANSÃO DE SEMPRE

Tudo começa quando o fotógrafo Donald Gordon, ou simplesmente Don, compra uma mansão em New England, nos States, e se muda para a casa com Adrienne, sua esposa. A mansão pertencia a um ilusionista do século passado, Zoltan Carnovasch (Carno). Você controla Adrienne e deve explorar a casa para descobrir seus mistérios em sete capítulos, cada um em um CD.

À medida que sua exploração avança, coisas estranhas acontecem. Don muda de comportamento, torna-se agressivo, e tudo indica que o espírito de Zoltan ainda está na casa. Sua missão é manter-se vivo e de descobrir os segredos da mansão.

MECÂNICA SIMPLES

Explorar a casa é fácil. Os verbos são automáticos. Sempre que o cursor fica vermelho indica que você pode realizar uma ação: falar, pegar, usar etc. Basta clicar para que a ação apropriada aconteça. Quando o cursor se transforma em seta, Adrienne pode se deslocar na direção indicada. Para usar um item, basta clicar nele e levá-lo para o objeto com o qual se quer usá-lo. Se isso for possível, o item fica vermelho.

Ambientes requintados – como o deste teatro – compõem o cenário da mansão. Muitos deles são secretos e você terá que descobrir como encontrá-los

UM ROTEIRO PARA NÃO EMPACAR

Capítulo 1 - Você verá que há portas trancadas. O jeito é conseguir a chave. Vá até a cidade e converse com Bob. Ele tem a chave da porta do final do corredor, do saguão principal. É a biblioteca de Carno. Entre, pegue a estatueta sobre a mesa. Na verdade, ela é um canivete: use-o na lareira para abrir a passagem secreta para a capela.

Capítulo 2 - Vá à cidade. Na loja, compre ácido para desentupir pia e, na mesma loja, pegue um osso para cachorro. Voltando à casa, vá à garagem, onde há algo estranho. Depois, entregue o ácido para Don.

Capítulo 3 - Volte à garagem. Puxe Harriet com o guincho e, depois dos agradecimentos, repare novamente no buraco: há um prego. Pegue-o e use-o para empurrar a chave da porta que está trancada por dentro no segundo andar. Dentro, pegue o livro. Na cidade, dê o osso para o cachorro de Malcolm e mostre o livro para a governanta. Pronto, você conseguiu falar com Malcolm!

Capítulo 4 - Siga Cyrus. Ele mostra o caminho para a estufa. Vá para lá e pegue, no trajeto, uma lente de telescópio. Na estufa, pegue a espátula. Depois use o telescópio ao lado. Você descobre um novo quarto na mansão... Vá para lá e use o martelo na parede de madeira! Você pega um broche importante.

Capítulo 5 - Coisas estranhas começam a acontecer na casa: os espelhos mostram ecos do passado, bem assustadores... No conservatório, use o objeto de cristal no centro: ele revela uma passagem secreta que leva ao teatro. Isso mesmo, dentro da última porta trancada! Pegue a foto no camarim.

Capítulo 6 - Leve a foto para Malcolm, na cidade. Ele vai fazer revelações assustadoras.

Opa! Uma lareira bem suspeita! Tente usar o canivete aqui para achar uma passagem secreta

No terceiro capítulo você encontrará esta governanta sisuda: mostre o livro pra ela

Capítulo 7 - Não entre no laboratório fotográfico! Você deve antes ter um crucifixo e o boneco de neve que Adrienne ganhou de Don. Vá à capela: vasculhando a parede, no lado direito, há uma passagem secreta para o jazigo da família. Lá está o crucifixo. Vá ao teatro e, no camarim, pegue o boneco de neve no bolso do casaco de Don.

Final - Agora sim, entre no laboratório fotográfico. Don agarra Adrienne. Use o ácido para escapar dele e fuja para o conservatório. Entre na passagem secreta (ela estará aberta), desça tudo e siga para a esquerda. Atravesse a capela para chegar ao jazigo de Carno. Lá, use a estátua.

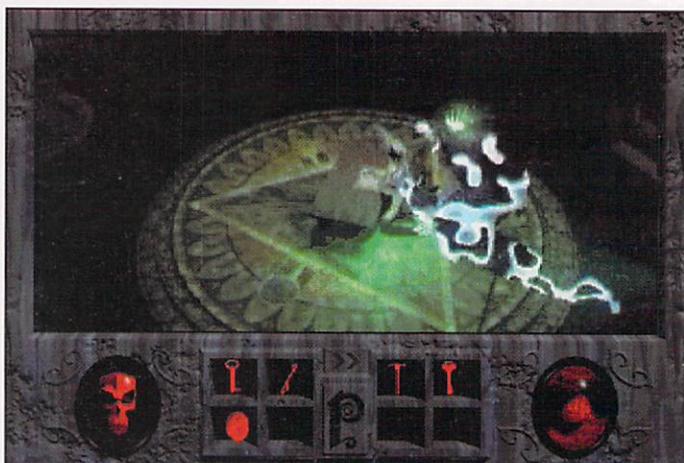
Volte ao laboratório e pegue o livro sobre a mesa. Don aparece e leva Adrienne para a cadeira da morte. Quando aparecer o cursor, dê o boneco de neve para ele e, em seguida, acione a alavanca.

Fuja pela passagem secreta à esquerda e siga para a direita. Para atravessar o poço, use o cano. Já dentro da sala, não esqueça de trancar a porta com a trava de madeira.

Corra para o círculo mágico. Abra o livro sobre o altar. Pegue o talismã do corpo de Carno, que jaz atrás do Altar. Coloque-o sobre o livro. Fure então o dedo usando o broche, deixando o sangue escorrer sobre o talismã. Segure o crucifixo, diga as palavras mágicas... e assista ao final!

Conservatório: ponha o cristal no local certo

Lista de compras: ácido de desentupir pia e osso para cachorro. Hein???

Este tipo simpático é Cyrus. Siga-o para saber onde fica a estufa

Aqui rola o final do game. Coloque o livro no local correto e delire!

PHANTASMAGORIA

CD: 486 DX2, 66MHz, 8 MB RAM, 5 MB HD, monitor SVGA 256 cores, CD ROM de velocidade dupla. Roda em DOS, Windows 3.1 ou Windows 95

Prós: É o melhor adventure já lançado. História e roteiros muito bons, facilitam a vida do jogador: tudo é muito lógico.

Contras: Há cenas de violência excessiva e gratuita. Tudo poderia ser mais sutil.

Avaliação 9,0

Informações: Mister CD-Rom, fone (011) 259-0921

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA) Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto Texto: Mario Fittipaldi

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **94**, novembro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

SNES
THE MASK

O Máscara pinta num game original, à altura do sucesso do cinema

SATURNO
SIMCITY 2000

O pai de todos, o fura bolo e mata piolho, o simulador dos simuladores no superconsole da Sega. Imperdível!

NEO GEO CD
THE KING OF FIGHTER'S 95

Toda a saga da SNK num único e detonante arcade de luta

3DO
THE DAEDALUS ENCOUNTER

Bonito e chocante é pouco. Você joga e controla um filme de ficção científica na TV. A Virgin extrapolou!

MEGA
VECTORMAN

Você comanda um robô e precisa salvar a terra da destruição. O papo é velho, mas o game é bom!

À VENDA EM BANCAS, LIVRARIAS ESPECIALIZADAS OU PELO TELEFONE 810 6800

O NATAL ESTÁ CHEGANDO. ANTECIPE SUAS COMPRAS. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

KILLER INSTINCT
Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. Acompanha CD musical. **R$ 89,90**

MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, 7 deles totalmente novos. **R$ 89,90**

DONKEY KONG LAND
A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R$ 54,90**

INT. SUPERSTAR SOCCER 2
Lançamento em novembro. Reserve já a sua cópia, e seja um dos primeiros a receber no país. **R$ 89,90**

SATURN
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

2 X R$ 380,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: Myst, Bug, Mortal Kombat 2, Street Fighter Movie, NBA Jam TE, Rayman Shinobi e Sim City 2.000. **R$ 79,90**

SONY PLAYSTATION
32 bits da Sony, em lançamento mundial.

2 X R$ 325,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Street Fighter Movie (Luta)
- Mortal Kombat 3 (Luta)
- NBA Jam TE (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)
- FIFA Soccer 96 (Futebol)
- Tekken (Luta)
- Rayman (Aventura)

R$ 79,90

PANASONIC 3DO
Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

2 X R$ 275,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: Road Rash, Fifa Soccer, Slam & Jam 95, SS Fighter 2 Turbo, Drug Wars e Flying Nightmares, **R$ 84,90**

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.

SUPER NES - R$ 59,90

Biker Mice From Mars	Power Instinct
Bonkers	Return Of The Jedi
Bugs Bunny 2	Rise of The Robots
Demon's Crest	Road Runner
Double Dragon V	Speed Racer
Fatal Fury 2	S. Fighter 2 Turbo
Final Fight 2	Stunt Race FX
F-1 Roc 2 Built Win	Super Game Boy
GP-1 Part II	Super Mario All Stars
Indiana Jones	Super Soccer
Legend of Zelda	Super Tennis
Mega Man X	Tiny Toon Adventures
Mickey's Great Circus	Turn 'N Burn
Mickey Mania	X-Men
Operation Thunderbolt	World Heroes 2

ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 84,90

Batman Forever (SN/MD)	Indiana Jones (MD)
Captain Commando (SN)	Kawasaki Superbike (SN)
Demolition Man (SN/MD)	Mega Man 7 (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Phanthom 2040 (SN/MD)
Doom (SN)	Pocahontas (SN/MD)
Dracula X (SN)	Revolution X (SN/MD)
Dragon Bruce Lee (SN/MD)	Secret Evermore RPG (SN)
Earthworm Jim 2 (SN/MD)	Scooby Doo (SN/MD)
FIFA Soccer 96 (SN/MD)	Urban Strike (SN)
Final Fight 3 (SN)	Virtua Fighter (32X)
Foreman Boxing (SN/MD)	Weaponlord (SN/MD)
Game Boy Transparente	Wild Guns (SN)
Head On Soccer (SN/MD)	Yoshi's Island (SN)

TOP 10 - R$ 84,90

1) Judge Dredd (SN/MD)
2) Primal Rage (SN/MD)
3) Power Rangers (SN/MD)
4) Donkey Kong Country 1 (SN)
5) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
6) NBA Jam TE (SN/MD/32X)
7) S.S. Fighter 2 (SN/MD)
8) Mortal Kombat 2 (SN/MD/32X)
9) Justice League (SN/MD)
10) Mansell Indy Car Racing (SN)

(SN) = Super NES (MD) = Genesis

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e imposto já incluídos.

LIGUE JÁ 0800 130 500 LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.